19
ANNO 3
NUMERO 19
MAGGIO 1993
LIRE 5000
XENIA
EDIZIONI
console
MANIA
132
PAGINE
DI MANIA
NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
NINTENDO
LE TURTLES
COWABUNGANO
IL MEGADRIVE
LA DC ALLA RISCOSSA
BATMAN
E SUPERMAN
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70
SEGA
MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE
STARWING
FACCIAMO A CUBI
IL SUPER NINTENDO
FATAL FURY
E DEAD DANCE
I NIPOTINI
DI STREET FIGHTER II
ATARI
LYNX
7800
ANCORA CHIAMATO?
ADDAMS 2
LA FORZA DEI GIOCHI DI RUOLO

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giovanni Papandrea, Manuel Auletta, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione:

LA CACCIA ALLE STREGHE

Premetto che questo è un Editoriale unificato, un po' come accade per i telegiornali quando si tratta di comunicare notizie sensazionali: ma quello che state per leggere riguarda The Games Machine, The Games Machine Action, Consolemania, Zzap! e PC Action; quindi ho pensato di "unificare" la prima pagina della vostra rivista preferita: se ne acquistate abitualmente più di una... beh, leggerete un Editoriale per tutti!

Non ne posso più! E' mai possibile che addirittura i telegiornali possano dedicare spazio a una notizia così cretina? Vi state forse chiedendo di quale notizia sto parlando? Ma di quella del 5 aprile che annunciava la comparsa di una "strana crisi" su due ragazzini che avevano dedicato troppe ore giocando ai videogiochi. E così siamo punto e a capo.
I videogiochi non sono certo la causa di crisi epilettiche o malattie mentali: lo stress a cui è sottoposto il nostro cervello mentre giochiamo a un videogioco è sicuramente inferiore a quello a cui ci si sottopone guidando per le strade di una città, né più, né meno: eppure nessuno parla di malattie legate allo stress da traffico, che in verità colpisce molta più gente rispetto a quello presumibilmente causato dai videogiochi.
Anche lo studio ha causato malattie e addirittura morti, ma non per questo si è detto che la scuola faccia male... anzi! E appunto non è certo stata la scuola, con i suoi ritmi e i suoi metodi la causa di malesseri o di gesti estremi: il cervello è una macchina complessa, e spesso sono sufficienti degli stimoli particolari per far scaturire reazioni insospettate, ma sempre sopite nei meandri del nostro inconscio.
Smettiamola una volta per tutte di dire che i videogiochi fanno male: diciamo piuttosto che fa male stare troppo tempo davanti a un monitor, sia che si tratti di televisione, sia che si tratti di computer da ufficio, come può far male concentrarsi per troppo tempo su una medesima cosa. Se non riuscite a finire il livello dell'arcade che avete appena acquistato, lasciate perdere: ci riproverete il giorno dopo, altrimenti, come quando siete innamorati, vi diventerà difficile dimenticare l'oggetto dei vostri pensieri, e di conseguenza non mangiate, non dormite, non vivete.
E allora dove sta il rimedio? Sta nel nostro buon senso, e in quello di alcuni giornalisti che forse dimenticano che Tangentopoli si fa sempre più vasta, che l'Italia sta andando a rotoli e che i problemi seri stanno da tutt'altra parte e ho l'impressione che siano proprio loro a voler giocare con le notizie, forse incattiviti dal fatto che i loro figli per primi trascorrono il tempo libero davanti a un joystick, e dimenticando troppo spesso che il videogioco è anche un'occasione di confronto e di aggregazione con gli altri che ha il pregio di non uccidere nessuno e di farci rilassare un po'.
Le streghe da cacciare stanno da un'altra parte, e la prossima volta chiamateci in causa solo quando siete bloccati da qualche parte in qualche videogioco: la nostra Redazione è sempre disponibile. In orari di ufficio, però, perché il resto del tempo lo trascorriamo in ospedale per curarci!

Stefano Gallarini

Si ringraziano Videofollia di Verona, Joystick Fun e Console Generation di Milano e Bitworld di Monza per la gentile collaborazione a questo numero della rivista

INDICE RECENSIONI

Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

Sei sicuro?
Sono forniti di giochi per
SEGA MEGA DRIVE
GAME GEAR *?*

FORNITISSIMI...
E non solo per quelli!
Ma anche per
GAME BOY, NES *e*
SUPER NES.

Lo Specialista del VIDEOGAME

La piú vasta scelta di videogiochi

Novità in anteprima

Giochi originali

Prezzi convenienti

WAREHOUSE; Via Marghera 37 [MM De Angeli] Milano tel. 02 48017840

WAREHOUSE; Corso Buenos Aires 53 [MM Lima] Milano Apertura Maggio/Giugno

ABACUS '93

ABACUS

Anche quest'anno dal 6 al 10 Maggio, alla fiera di Milano, si terrà l'ormai tradizionale Abacus, mostra dedicata a tutto quanto fa parte della cosiddetta elettronica di consumo, ovvero computer, informatica e telecomunicazioni visti però dall'utente, ovvero principalmente dedicata a hobby, pesca e spor... ehm, volevo dire hobby, casa e studio.

Niente di particolarmente tecnico, professionale o pedante, la caratteristica di questa manifestazione è infatti quella di essere molto vicina al pubblico: si tratta infatti di una mostra mercato, è prevista la vendita al pubblico di quanto esposto (noi ci prenotiamo per un fantastico capo-redattore ancora funzionante, con una modestissima cifra ve lo potete portare via)(chissà se si può vendere anche legna da ardere, eh Vecchio Faggio? NdAlex) ed è anche gratuito l'ingresso. Cosa volete di più, una sorpresa?

Per questo ci saremo, noi, in tutto il magnifico splendore delle nostre riviste (e già questo basterebbe per venire a visitare l'Abacus), a offrire (anche questo aggratis) munificamente un servizio di foto digitali.

Se poi vorrete prendervi cinque minuti di pausa dal nostro stand potete dare un'occhiata al resto della fiera, saranno infatti presenti anche altre case minori come Nintendo, Sega, Commodore, Philips, Ibm, Apple, Olivetti e tanti altre.

Se per caso doveste andare in overdose da videogioco potete distrarvi anche dando un'occhiata a tutta la restante elettronica da consumo, si parla di telefoni di varie forme e prestazioni, fax, fotografia digitale su Compact Disk, computer graphics e music, e tanto altro, ma soprattutto PC in quantità: da acquistare (anche a pezzi, ci saranno una quantità di componenti dalle RAM alle nuove estensioni multimediali a disposizione), provare, vedere.

Ci saranno anche gli immancabili esempi sulla casa telematica che puntualmente ricorrono in ogni fiera di questo tipo ma di cui per ora (computer o console a parte) poco si è visto in una casa vera, e

comunque sono sempre dimostrazioni di un certo fascino.
Telefonini portatili a parte, per quanto interessa a noi bisogna specificare che l'Abacus è probabilmente la principale manifestazione dedicata a videogiochi & co, anche se ancora lontana dalle più rinomate fiere inglesi (Alex, MA e Max ne sanno qualcosa, eh?) o americane.
Oltre alla vendita di software e giochi e a manifestazioni come il torneo di Streetfighter (un altro? NdAlex), ci saranno dimostrazioni sui nuovi supporti CD come il Mega CD, il CDTV e il CD-I che si confronteranno, ma soprattutto confronteranno il loro software.
Ci saranno poi l'immancabile angolo multimediale con i suoi CD, immagini e suoni, mentre a fare in modo che in fiera non ci sia mai un'attimo di tranquillità ci penseranno anche le note storpiate dei novelli cantanti del Karaoke.
La Disney presenterà poi tutta la sua serie di programmi ludici ed educativi, in virtù anche del recente accordo sottoscritto con l'IBM.
Per finire ci sarà anche la RAI, con dei giochi interattivi in diretta non meglio specificati: un'ottima occasione per andare a vedere di che cosa si tratta.

VF

II° SALONE DELL'INFANZIA

Ebbene sì, anche quest'anno saremo presenti al secondo Salone dell'Infanzia (il primo si è tenuto l'anno scorso, naturalmente non potevamo mancare) che si terrà al Padiglione Sud della Fiera di Milano a Lacchiarella. Oltre alla presenza della vostra rivista preferita (almeno spero) saranno presenti anche vari espositori che copriranno il settore educativo, alimentare, editoriale (ehm...) ecc.
I padiglioni dove potrete venirci a trovare sono il 20/21/22, l'ingresso è gratuito e saremo presenti, assieme agli altri espositori, dal 24 Aprile al 2 Maggio.
Anche se non siete bambini non perdete comunque l'occasione di passare oper questa fiera che vi offre l'opportunità di parlare "a viva voce" con noi (che, in effetti, è l'attrazione maggiore di tutto l'avvenimento) e soprattutto scroccare un sacco di gadget e cibarie varie - l'anno scorso la Milka ha offerto a tutti la possibilità di aumentare di qualche chilo, e soprattutto non scorderò mai che alla fine della fiera siamo andati a casa con degli scatoloni pieni di cereali "trafugati" alla Kellog's. Inoltre, avrete l'unica, splendida possibilità di festeggiare con me il mio onomastico e... va beh, lasciamo stare.

STREET FIGHTER II MANIA!!!

No, state calmi e non vi agitate, non sono qui per parlarvi di una nuova versione di uno dei picchiaduro più belli (per non dire il più bello) mai usciti per console, bensì di un'iniziativa molto interessante che è stata promossa dalla Project Game di Milano: un torneo nazionale di Street Fighter II.
Non vi dico lo stupore che ci ha assaliti quando abbiamo saputo la notizia, dopo pochi minuti eravamo già in viaggio (io e Raffaele) (bravo, e Shin, Mirko e io? NdMA) verso il sopracitato negozio dove, una volta arrivati, siamo subito stati colpiti dalla quantità enorme di gente accorsa da varie parti d'Italia (tra l'altro ho incontrato anche un mio carissimo amico che colgo l'occasione per salutare; ciao Alex T.): i contendenti (94 se non sbaglio) si sono affrontati su 2 postazioni diverse attrezzate con un Super Famicom (o SuperNes che dir si voglia) e, ovviamente, Street Fighter II.
C'erano partecipanti di tutti i tipi, dal fan sfegatato di SFII, al maniaco della versione da bar che non aveva mai visto il Super Nes passando per i maniaci che andavano in giro con Joystick Capcom e Joypad vari...
Le regole erano semplici, per vincere occorreva battere l'avversario al meglio di tre incontri (per un totale di 6 round), in ogni incontro bisognava cambiare personaggio, chi vinceva passava il turno, chi perdeva no (a volte mi faccio schifo per quanto sono geniale!).
Sono stati comunque effettuati dei ripescaggi e il torneo si è risolto senza inconvenienti (tranne un piccolo black-out) e i vincitori di questa positivissima iniziativa (ce ne fossero di più di tornei del genere!) sono:
1° class.: Federico Marelli
2° class.: Andrea Seno (che era il campione della passata edizione)
3° class.: Mario Scursatolle
4° class.: Andrea Pezzuti
5° classificato: Luigi Santucci
6° class.: Eugenio Stemma
7° class.: Giorgio Ponticelli
8° class.: Damiano Tagliani

Uff, spero di non aver sbagliato a scrivere nessun nome, ad ogni modo siamo stati molto contenti nell'apprendere che parecchi lettori di CM si sono iscritti al torneo, ci hanno fatto domande e in generale penso che l'esperienza sia stata più che positiva sia per i vincitori sia per coloro che, per sfortuna o altro, non siano riusciti a classificarsi entro i primi otto.
Ci risentiamo al prossimo torneo...

Stefano BDM Petrullo

1° (a destra) Federico Marelli
2° (a sinistra) Andrea Seno

3° (a sinistra) Andrea Pezzuti
4° (a destra) Mario Scursatolle

E C

OVVERO ECCOCI CO

Ma felici. Infatti anche quest'aprile Max, Marco ed io siamo andati all'European Computer Trade Show, la fiera internazionale di videogiochi e prodotti per computer che si tiene a Londra. E non dite subito "Eh, ma come siete fortunati!", perché non è tutto oro quello che luccica. L'aereo è partito in ritardo e, una volta arrivati a Londra, abbiamo scoperto che un terribile fraintendimento con l'agenzia di viaggi ci aveva spediti in un albergo dall'altra parte della città. Così l'attesa in aeroporto e l'interminabile corsa in taxi alla ricerca dell'albergo perduto ci hanno irrimediabilmente compromesso l'atteso pomeriggio di compere londinesi. I negozi chiudevano alle sei e nell'unico rimasto aperto (il Virgin Megastore) siamo riusciti solo a fare la spesa per la rubrica musicale di TGM. Una puntatina in albergo, un cambio d'abito veloce e una cena all'Aberdeen Steak House in Leicester Square sono tutto ciò che di significativo abbiamo fatto nella serata.

Il primo giorno di fiera vedeva me e Marco, allegri e pimpanti, avviarci alla consueta corsa dietro alle lunghe gambe del caporedattore più alto d'Italia da uno stand all'altro senza sosta alcuna (come questo mio pezzo senza punteggiatura, del resto). Un sacco di titoli, novità, uscite varie annunciate e non. Mi sarebbe piaciuto darvi qualche novità subito, ma per esigenze editoriali ho dovuto chiudere il numero della rivista prima della partenza e ho potuto lasciar libere solo queste pagine, giusto per farvi partecipi della nostra esperienza, in cui sarebbe veramente impossibile comprimere tutto ciò che abbiamo visto.

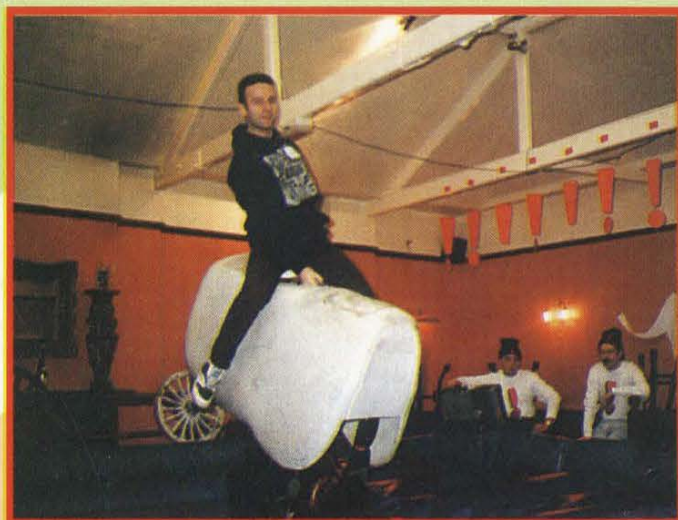
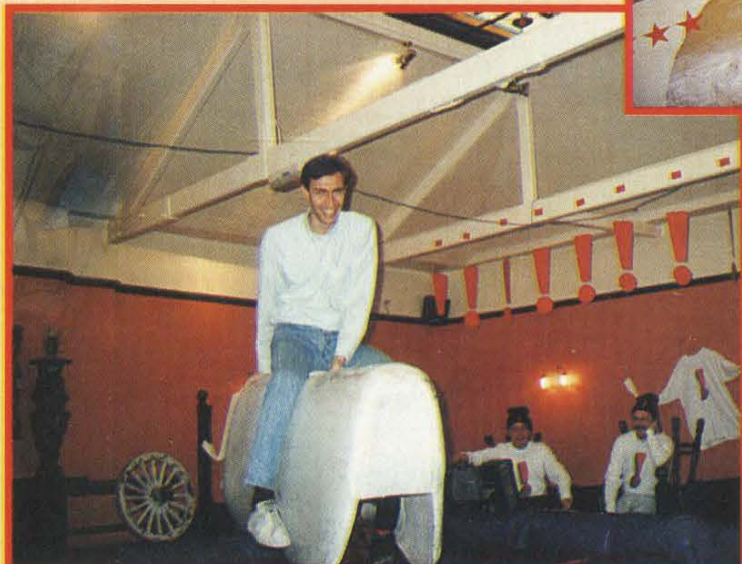
In definitiva a Londra c'erano un sacco di novità per quanto riguarda le console e i PC, mentre l'Amiga è stata validamente supportato solamente da quelle case inglesi che ne hanno fatto la fortuna negli ultimi tempi. Le idee nuove non sono molte, però: ho notato infatti un fiorire inusitato di personaggi mai visti prima, tutti quanti simpatici, burloni, velocissimi e terribilmente somiglianti, quanto a concept, a un certo platform per Mega Drive... Molte le conversioni da cartoni animati, da altre macchine (leggi Amiga...) o da fumetti per le console, mentre il Super Nintendo sta notevolmente incrementando il proprio parco titoli. La serata si è svolta nel locale londinese Limelight, all'insegna della consegna dei vari premi di miglior gioco dell'anno, miglior gioco educativo, miglior gioco da giocare in piedi, seduti o in verticale sulla testa, seguita da svariate ore di musica, birra e danze sfrenate (purtroppo solo quelle). Lo sapevate che a Londra di domenica i locali chiudono a mezzanotte? Strano ma vero, alle ore dodici e trenta (o zero trenta che dir si voglia) ci siamo ritrovati per strada. Così, insieme a Simone, Filippo, Vincenzo, Andrea, al direttore di un'altra rivista concorrente che ci denuncia se pubblichiamo una sua foto (non si sa mai, magari non possiamo nemmeno dirne il nome, per cui lasciamo stare), quindi praticamente tutta la stampa

videoludica italiana (ciao a tutti quanti), David e un altro paio di tizi dell'Electronic Arts, la PR della Cocktel Vision e un paio di giornalisti francesi di PC Player, siamo finiti a

C T S

OMUNQUE TUTTI STANCHI

Chinatown a mangiare cinese alle due del mattino. Buon risveglio.

Il secondo giorno, invece, la proverbiale lentezza (assieme al poco sonno) mia e di Marco ci ha permesso di fare una velocissima puntatina in Oxford Street, dove ci siamo persi in Forbidden Planet (un negozio di fumetti, gadget, poster ecc ecc) prima di andare in fiera. Qui abbiamo intercettato Max, già attivissimo, iperstressato e iperventilato, e abbiamo terminato la giornata in fiera come potete immaginarvi (chissà quanto costa una di quelle minuscole ma utilissime biciclette portatili...). Al termine dei lavori c'era l'imbarazzo della scelta per quanto riguardava il party a cui recarsi. Siamo andati a quello della Accolade in onore di Bubsy (uno dei sopracitati nuovi personaggi), al quale ci siamo divertiti discretamente. Palese prova ne sono le foto che ritraggono Max, Richard Garriot (Lord British, il signor Origin, texano verace) e me medesimo a cavallo di un toro meccanico. Abbiamo provveduto anche a salutarvi Maria Whittaker, comparsa a un certo punto della serata assieme al pupazzone di Bubsy (beato lui). Finito di gozzovigliare ci siamo recati in albergo e, dopo una doccia tonificante, ci siamo recati a mangiare in un ristorante messicano assieme agli altri unici italiani, oltre a noi giornalisti, presenti in fiera: gli executive della Leader (ciao a tutti quanti). Il successivo giro in cerca di un posto decente in cui bere un caffè altrettanto decente non ha dato i frutti sperati, per cui ci siamo divisi. I vostri tre personaggi preferiti si sono quindi avviati verso

una zona ampiamente illuminata da insegne al neon pubblicizzanti locali in cui si balla, ma Marco, dopo le disavventure culinarie (per lui e per Max, perlomeno) dei giorni precedenti, ha preferito ritirarsi, lasciando me e Max soli a

infiltrarci in una discoteca locale. Bel posto, pieno di italiani, inglesi e buona musica, ma la stanchezza ha il sopravvento e due giorni di tour de force ci piegano: dopo solo un'ora torniamo in hotel a dormire.

Ed ecco l'ultimo risveglio londinese per il terribile trio, minato oramai nella salute dagli impegni, lavorativi e non. Ennesima colazione con caffè orribile, ennesima corsa in taxi fino al Business Design Centre ed ennesima mattinata di corsa. Incredibile pasto acquistato al bar/ristorante della manifestazione (dovreste vedere una foto mia e di Marco che mostriamo i piatti con disgusto...) e ultimi tre appuntamenti. Un ultimo salto allo stand della Origin per assistere alla sequenza finale di Strike Commander e una corsa affannata in centro per gli ultimi acquisti personali hanno segnato la fine della gita lavorativa londinese. In aeroporto siamo arrivati con un po' di ritardo e, al momento della partenza, ci siamo accorti che Marco era assente. L'avevamo perso? Una rapida

escursione fino all'altezza del Duty Free Shop rivelava l'arcano: l'impermeabile scuro, lo sguardo vacuo e una borsa nera alquanto imbottita avevano convinto un ufficiale della dogana a fermare MA e a controllarne la valigetta. Un rush finale e l'aereo era preso, con sommo gaudio di

Max che tanto ama questo mezzo di trasporto.

Al prossimo mese per un resoconto completo dal punto di vista videoludico...

Alex

OGNI MESE IN EDICOLA
THE GAMES machine
AMIGA - PC
NUMERO 53
ALL'INTERNO
ZAP!
Numero 53 - Maggio 1993- Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70
SPECIALE ECTS DI LONDRA

MADE IN JAPAN

A proposito di periferiche compatibili (date un'occhiata a Sega City per sapere di più sul Laseractive, il nuovo CD della Pioneer in grado, tra l'altro, di collegarsi a un PC Engine tramite un'apposito modulo aggiuntivo), alla NEC hanno pensato bene di ampliare il mercato del loro Duo (il PC Engine con CD ROM accluso) con la produzione di un'interfaccia che trasforma la console giapponese in un CD ROM con interfaccia SC-

Prototype Only

SI, quindi utilizzabile come supporto CD ROM su quasi tutte le macchine, compresi Amiga, PC (intendo gli IBM compatibili) e Macintosh, dotati di un'interfaccia simile. L'aggeggino a dire il vero è stato annunciato per la versione americana della console, il Turbo Duo, vi faremo avere notizie riguardo a eventuali compatibilità appena le sapremo; nel frattempo accontentatevi di sapere che il prezzo si aggirerà intorno al centinaio di dollari, un affare per chi sia già in possesso di PC e Duo.

Ma passiamo ad argomenti più frivoli: c'è qualcosa che riesce a contendere al joypad per titani (vedi Americanicamente) la palma di periferica idiota del mese. Si tratta del Virtual Cushion, il cuscino a realtà virtuale collegabile alla vostra console. L'evolutissima tecnica per dare sensazioni più realistiche alle vostre partite non è altro che una serie di speaker contenuti nel cuscino. A parte i dubbi sull'efficacia vera e propria del congegno quella di farsi prendere a calci nel sedere dal primo gioco che capita non mi sembra proprio una buona

idea. Diverse case sembrano comunque pensarla diversamente visto che ne usciranno ben due versioni, una dalla Nec e l'altra dalla Matsushita (si, proprio quelli del 3DO, io comincerei a preoccuparmi seriamente per la nuova macchina...).

ALL'ULTIMO SANGUE

E' una vera invasione, sono dappertutto, escono dalle maledette pareti: sono i picchiaduro che seguono come una valanga la palla di neve lanciata da papà Streetfighter II. Una buona notizia è che nella maggior parte dei casi sono uscite contemporanee per entrambe le versioni (MD e SF) con buona pace di tutti coloro che nella vita non hanno meglio da fare che dire "io ce l'ho (a colori) e tu no".

Cominciamo con Final Fight: è appena uscito in versione Mega-CD e sembra trattarsi di una conversione davvero ben fatta, ancora più vicina all'originale della versione SNES; è stata infatti inclusa la versione per due giocatori che tanto fece soffrire a suo tempo i possessori di Super Nintendo. Questi ultimi potranno comunque consolarsi, sempre dalla Capcom (ovviamente) è in arrivo Final Fight 2, poco se ne sa fino ad ora tranne il fatto che sarà anche questo per due giocatori.

MI DIA TRE VALIUM

Pc Kid (conosciuto anche come Bonk, probabilmente dall'onomatopea delle paurose testate che tira ai nemici

e che costituiscono la sua unica arma) è tornato. Per chi non lo sapesse si tratta di uno dei personaggi più famosi del PC Engine, arrivato

ormai al terzo episodio delle sua avventure. Il gioco è un platform nello stile di Mario & Co., in questo episodio, infatti, tra i nuovi bonus che potrete raccogliere ce ne sono alcuni per rimpicciolire e ingrandire il nostro Bonk (vi

ricorda niente?). La Hudson ha però voluto fare le cose davvero in grande, nel senso che il piccolo Bonk diventa alto quasi mezzo schermo. Per il resto gli aficionados della serie potranno continuare a trovare grafica super deformed e tondeggiante, testate in quantità e una sorpresa: la tanto attesa opzione per due giocatori in simultanea. Chissà se sarà possibile prendersi a testate l'un con l'altro?

ABRUZZO:
AVEZZANO (AQ) - ESSEBI PRIMI SOGNI Via Dei Fiori 30
CHIETI SCALO (CH) - ROMANO ERNESTO Via Scaraviglia 37/9
TERAMO - TOYS Via Carlo Forti
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - LEONETTI CIRO Via Roma 350/351
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - TROISE MARIO Via M. Piscicelli 11/25
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Epomeo 210/212
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
REGGIO EMILIA - PETER PAN Via Em. S. Stefano 15/E
FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24 -Via Giulia 7 - Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - MINIMONDO Piazza Cavour 1
ROMA - BABY CENTER Via Ugo Ojetti 247
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - RADIO VITTORIA Via L. Di Savoia 12
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12
VITERBO - TREAC S.S. Cassia Sud Km. 76,100
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LUCA Via Trento 85/Rosso
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3-5-7/R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14-16-18
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
VADO LIGURE (SV) - CUCCIOLO Via G. Ferraris 16
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - PRISMA Via Buoso Da Dovara 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MILANO - E.D.S. Corso Ticinese 4
MILANO - FLOPPERIA Via Montenero 15
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 - Via Pitagora 4 - V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
MARCHE:
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
PIEMONTE:
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
CUNEO - BONDI Via Roma 50/A
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
CUORGNE' (TO) - CERETTO & BERRA Via Torino 13
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80
DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORINO - TG MARKET 2 Via Andreis 1
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
PUGLIA:
BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Boito 12 A/B
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21
OLBIA (SS) - TOP TEN Piazza Regina Margherita 6
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - 2M Via Tommaso Natale 87/A
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
TERMINI IMERESE (PA) - CASCINO ANGELO Corso Umberto e Margherita 2
TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FOLLONICA (GR) -TOTO E TATA Via Colombo 4
GROSSETO - ANREINI LORIS Via S. Martino 24
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTE BUGGIANESE (PT) - DINI SHOPPING Via Buggianese 108
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PONTEDERA (PI) - MARCONCINI ZELINO Via R. Gotti 29
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
ROSIGNANO S.(LI)-SUPERMARKET DEL GIOCATTOLO Piazza Monte alla Rena 36
VIAREGGIO (LU) - IL GATTO E LA VOLPE Via Dei Marmi (int. 3)
UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO Via Florido 16
FOLIGNO (PG - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
SPOLETO (PG) - ROSATI DELIO Via A. Ricci 3/5
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta
VENETO:
BOARA PISANI (PD- PRISMA MERCATO Via Roma S.S. 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsalo 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2

AMERICAN

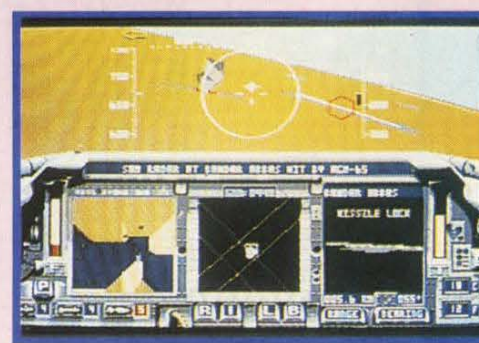
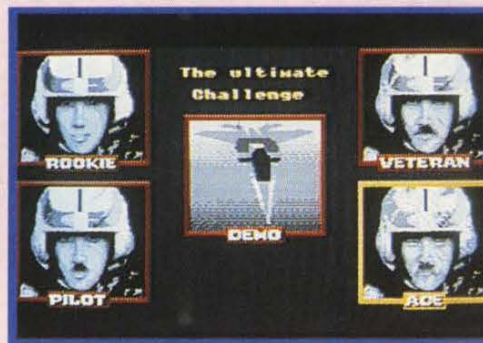
Ecominciamo con la quotidiana (mensile) sezione di gadget & co. che i prolifici produttori americani continuano a sfornarci. Questa volta non si tratta di un frullatore interfacciabile alla console, l'Aladdin potrebbe essere perfino utile. L'ottima idea che ne sta alla base è quella di diminuire il prezzo delle cartucce per NES, inserendo in questo dispositivo diversi integrati comuni a ogni cartuccia. Ci sono chip, come il MMC, che sono replicati identicamente su ogni cartuccia ma che non hanno proprio nulla a che fare con il gioco; potrebbero, volendo essere inseriti anche nella console, quindi perché non mettere tutti questi integrati in un unico adattatore e mettere nelle cartucce solo (o quasi) le ROM per il gioco? L'Aladdin è insomma una vera e propria mezza-cartuccia: in questo modo i giochi vengono ridotti di dimensioni simili a quelli per Gameboy, ma soprattutto di prezzo. L'unico piccolo particolare è che si tratta di prodotti non ufficiali, dagli stesso produttori di Game Genie & co., e c'è da dubitare che la Nintendo prenda in considerazione l'iniziativa con la produzione di nuove cartucce economiche; tutto ciò è comunque molto lodevole.

Il titolo di gadget idiota del mese va invece al nuovo joypad per SNES della Triax. Cos'ha di particolare? Assolutamente nulla, è un normalissimo joypad, l'unico particolare è che potreste trovare abbastanza difficile usarlo a meno che non siate alti una decina di metri (e chi dice che i videogiochi sono solo per bambini?). Esso è infatti la replica in formato gigante (un metro di lato) del più famoso Turbo Touch 360: si tratta ovviamente di una trovata pubblicitaria, ma il bello è che il pad è anche in vendita, sebbene a prezzi inusitati.

Vi avevamo già parlato di Jurassic Park, il film di Steven Spielberg tratto dal romanzo di Michael Crichton (quello del Mondo dei Robot, ricordate?), il gioco se lo è aggiudicato, come di solito, la Ocean, leader nel campo tie-in da successi cinematografici. A insidia- r e da vicino la sua posizione c'è comunque adesso la Sony, tramite il suo "braccio armato" Imagesoft: Hook è ormai storia, ma in programma ci sono altri due grossi titoli della prossima stagione cinematografica, Last Action Hero (annunciato anche per Mega CD), con Schwarzenegger, e Cliffhanger, con Stallone (film girato in Alto Adige, per la precisione. NdAlex). Se non avete voglia di aspettare tanto è invece appena uscito Toys per SNES: si tratta di proteggere una fabbrica di giocattoli da chi la vorrebbe utilizzare come arma da guerra. Si tratta di un originale film convertito sotto forma di arcade adventure: da vedere entrambi quando usciranno.

L'attesa è stata davvero lunga, visto che stiamo parlando di uno dei capostipiti del videogio-

TU SIMULI!

Ancora nessuna novità dal fantomatico Mig-29 Fulcrum che la Domark ha pubblicato ormai da secoli per computer e annunciato da un pezzo anche per Megadrive, è probabile che

faccia prima ad uscire F-15 Strike Eagle II, che la Microprose ha intenzione di pubblicare anche per MD. C'è poco da dire su uno dei simulatori più famosi su computer tranne che ha sempre avuto un'impostazione molto giocosa e semplice da gestire e si presta quindi abbastanza bene a conversioni su console: la prima puntata si è già vista per Gameboy, NES ed è di prossima uscita la versione SNES.

Parlando di Microprose c'è anche da segnalare un'altro gioco derivato da un grosso successo su computer: Pirates. Si tratta di una simulazione (del resto, parlando di Microprose...) di pirati, con un pizzico d'avventura, un po' d'azione e un solo scopo nella vita: l'oro.

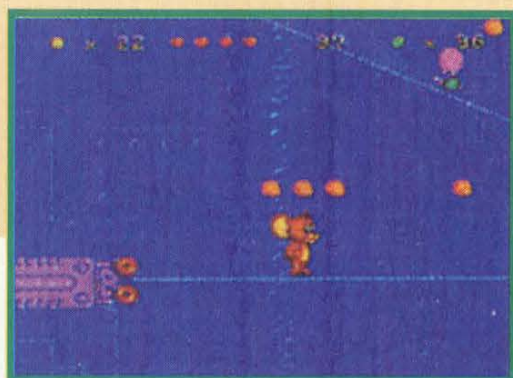
IICAMENTE

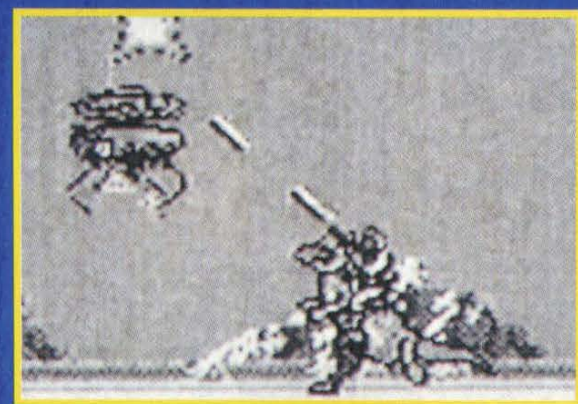
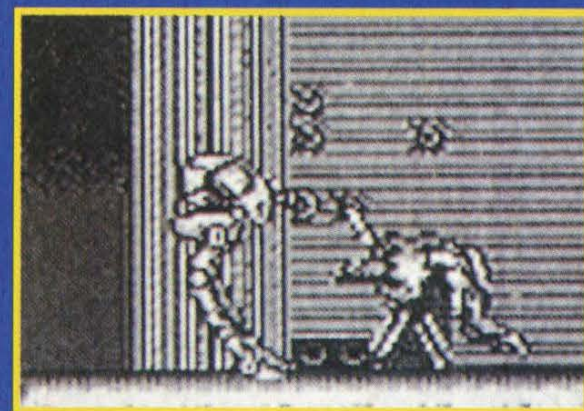
co su NES, dove nel frattempo è arrivato ormai al quinto episodio, ma Mega Man (o meglio Super Mega Man) ce l'ha finalmente fatta ad arrivare su SNES. Quella che vede il nostro eroe in tutina azzurra combattere le armate robotiche del Dr. Wily è una delle saghe di mag-

gior successo (oltre che longeve) che poco ha da invidiare al più famoso gioco coi baffi. Considerato il gran lavoro che fecero a suo tempo con Super Mario non vedo l'ora di vedere cosa faranno di Mega Man. E' tra le altre cose ufficiale anche l'inizio della produzione di giochi Capcom (quelli, per l'appunto, di MegaMan, su Mega Drive. Non vorremmo essere troppo angoscianti, ma Street Fighter II è per l'appunto un gioco Capcom, chi vivrà vedrà...
Vi avevamo parlato un paio di numeri fa di Mechwarrior (che tra l'altro sta per essere importato ufficialmente & tradotto dalla Gig)(bellissima traduzione, fatta da un mio amico/nemico... NdAlex) e sarà una lotta a colpi di magli rotanti e cannoni particellari, visto che sta per uscire anche la versione SNES di Ultrabots. Il gioco è estremamente simile alla versione per computer (PC) uscita di recente, che ha riscosso giudizi un po' contrastanti ma tutto sommato positivi. Si tratta di pilotare robottoni (lasciati in eredità da alieni di passaggio) contro altri robottoni (guidati da alieni con l'intenzione di fermarsi qui), anzi, potete guidare intere squadre di robot, a beneficio delle già numerose opzioni & comandi incluse nel gioco. Graficamente il bitmap scelto per la grafica non è estremamente convincente, ma staremo a vedere...
Sempre a proposito di robottoni, Assault Suit Valken lo avete potuto vedere il numero scorso, sappiate che è uscito adesso anche in versione tradotta americana, utile se volete decifrare i disperati messaggi che la vostra astronave vi invia di quando in quando e in generale per capire cosa cavolo stia succedendo, provate a vedere se riuscite a trovarlo da qualche importatore parallelo.

GIOCHIAMO AL GATTO E AL TOPO

All'appello mancavano soltanto loro tra le star dei cartoni animati: Tom & Jerry. Il gioco è un platform con, per protagonista, il topo alla ricerca di un suo amichetto (sorcio e pure con strane abitudini, andiamo bene) rapito da Tom.

A differenza di quanto ci si potrebbe aspettare da una licenza di un certo richiamo, il gioco non sembra davvero un granché e a meno di qualche miracolo finirà probabilmente nella polverosa pila dei "solit platform" del Super Nintendo.

LA FORZA SEMBRA PROPRIO NON VOLER SMETTERE DI CORRERE POTENTE IN QUESTE CONSOLE

Con la versione Gameboy di Star Wars non pensavate certo di aver finito con i giochi con lo sforzo sulle console Nintendo, era ben prevedibile l'uscita di The Empire Strikes Back, e la cosa non dovrebbe che farvi piacere vista la qualità e il successo riscosso da Star Wars in tutte le versioni. E' stata annunciata la versione SNES mentre quella Gameboy è già finita (non aspettatevi di vederla in Italia prima che Star Wars abbia esaurito il suo "ciclo vitale"). Il concetto è molto simile al primo episodio, anche qui si tratta fondamentalmente di un arcade adventure - picchiaduro, che si alterna nei diversi livelli, con sezioni anche molto diverse in cui, nei panni di Luke vi ritrovate a guidare in combattimento diversi mezzi.

Probabilmente occorre una piccola rinfrescata riguardo alla trama: la base ribelle è stata attaccata dagli AT-AT (gli elefantoni di metallo, ricordate?), Han Solo sta per essere messo al fresco, tutti gli altri sono prigionieri, qualcuno è veramente a pezzi e Luke Skywalker sta cercando di imparare da un nano verde a sollevare astronavi nel mezzo delle paludi di Dagobah. La situazione sembra disperata, ma sta a voi cercare di risollevare le sorti della battaglia con l'aiuto, oltre che dell'elegante spada laser e del goffo folgoratore, delle neo-acquisite vie della Forza, che si tradurranno in concreto in una serie di poteri, tra cui la capacità di respingere i colpi, levitare, etc. Dovete assolutamente farcela, anche se vi dovesse costare una mano! Tra i mezzi che potrete guidare in battaglia ci sono praticamente tutti quelli del film, si va dal solito X-Wing, allo Snow Speeder durante l'attacco degli AT-AT (i primi robot della storia IBM-Compatibili), e il Tauntaun, le bestiole dei ghiacci.

Ora ci resterebbe solo il Ritorno dello Jedi, ma la Lucasfilm non aveva in mente di proseguire con la sua trilogia?

Vendita per Corrispondenza : (0586)/63.10.22-63.12.40

MULTIMEDIA s.r.l.

C.so Matteotti, 48 - 57023 CECINA (LI)
Tel. (0586)/63.10.22-63.12.40 Fax (0586)63.11.92
Orario : Lunedi dalle ore 14:30 alle ore 19:30
Martedi-Sabato dalle 10:00 alle 19:30

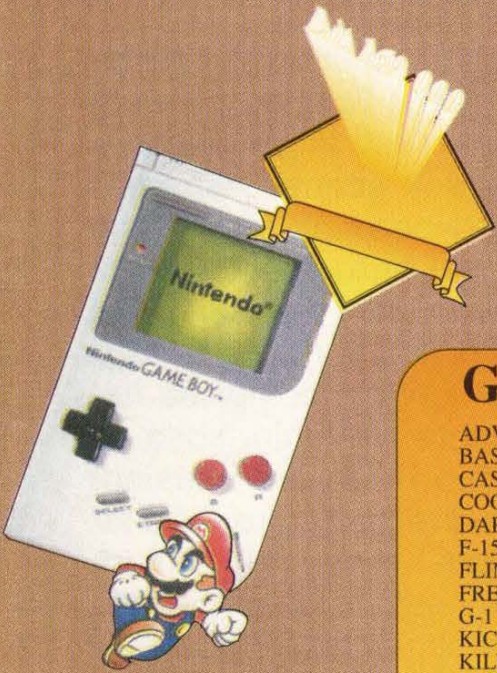
Negozio al Pubblico :

Big Bang Electronics

Viale Lucania, 15 - MILANO -Tel. (02)/56.96.046
Orario : Lunedi dalle ore 15:30 alle ore 19:30
Martedi-Sabato 9:30-13:00 15:30-19:30

MEGADRIVE SCART	249.000
MEGADRIVE SCART + SONIC	269.000
MEGADRIVE PAL	269.000
ARCADE POWER STICK	129.000
TURBO JOYPAD	35.000
GAME ADAPTER	25.000
XE-8 JOYSTICK	70.000
PRO 5 STICK	85.000
PRO 6 JOYPAD	90.000
CAVO SCART RGB	25.000
MEGA CD versione PAL o NTSC	598.000
MEGA CD + 5 GIOCHI	720.000
PRO PAD TRASPARENTE	45.000

ALISIA DRAGON	99.000	HOLYFIELD BOXING	94.000	SONIC II	82.000
ALIEN III	109.000	JAMES POND II	94.000	SPLATTERHOUSE III	99.000
ALIEN STORM	57.000	J. LEAGUE SOCCER	121.000	STORM LORD	39.000
AQUATIC GAMES	87.000	JEWEL MASTER	45.000	S. FANTASY ZONE	92.000
ART ALIVE	49.000	J. MADDEN 92	66.000	S. MONACO GP	62.000
BAD O MEN	49.000	J. MADDEN 93	109.000	S. MONACO GP II	82.000
BARE KNUCKLE	66.000	J . MONTANA FOOTBALL II	60.000	SUNSET RIDERS	78.000
BARE KNUCKLE II	119.000	JORDAN VS BIRD	62.000	SUPER BATTLETANK	84.000
BATMAN	76.000	JU JU MONKEY ADV.	58.000	SUPERMAN	79.000
BATMAN RETURN	99.000	KICK BOXING	125.000	SUPERMAN II	89.000
BATTLE GOLFER	54.000	KID CAMALEON	52.000	SWORD OF SODHAN	39.000
BIO HAZARD BATTLE	99.000	KING COLOSSUS	56.000	TALE SPIN	78.000
BLOCK OUT	29.000	INDIANA JONES	108.000	TAZ MANIA	78.000
BUCK ROGERS	72.000	LANDSTALKER	109.000	THUNDER FORCE III	62.000
CADASH	72.000	LHX ATTACK CHOPPER	105.000	THUNDER PRO WRESTLING	56.000
CHASE HQ	84.000	LOTUS TURBO CHALLENGE	108.000	TYNI TOONS	108.000
CHELNOV	98.000	MAZIN SAGA	108.000	TOEJAM & EARL	39.000
CHIKI CHIKI BOYS	95.000	MEGA PANEL	39.000	TOXIC CRUSADERS	78.000
CRYING	100.000	METAL FENG	108.000	TROUBLE SHOOTER	49.000
DARWIN 4081	29.000	MICKEY MOUSE	58.000	TWINKLE TALE	78.000
D. ROBINSON BASKET	69.000	MICKEY & DONALD	108.000	TWISTED FLIPPER	64.000
DESERT STRIKE	89.000	MUHAMMAD ALI BOXING	105.000	USA TEAM BASKETBALL	79.000
DONALD DUCK	55.000	NBA ALL STAR CHALLENGE	119.000	VERYTEX	39.000
DORACSOS	139.000	NINJA BURAI	42.000	WANI WANI WORLD	49.000
DORAEMON	99.000	NINJA TURTLES	102.000	WONDER BOY III	39.000
DOUBLE DRAGON III	119.000	OUTRUN	69.000	WONDER BOY IV	49.000
DR. BASKETBALL	65.000	OUTRUN 2019	129.000	WORLD CUP SOCCER	69.000
ECCO THE DOLPHIN	119.000	PGA TOUR GOLF II	99.000	W.W.F.	108.000
FANTASY SOLDIER	49.000	POWER ATHLETE	119.000	XENON	129.000
FANTASY STAR III	49.000	POWER MONGER	99.000		
FIRE MUSTANG	49.000	PREDATOR II	89.000		
G-LOC	96.000	PRO FOOTBALL	62.000		
GAIN GROUND	45.000	PRO HOCKEY	69.000		
GHOST'N'GHOULS	70.000	RAMPART	119.000		
GLOBAL GLADIATOR	108.000	RBI 4 BASEBALL	119.000		
GODS	102.000	ROAD RASH II	99.000		
GOLDEN AXE III	99.000	ROLLING THUNDER	49.000		
GREEN DOG	86.000	SONIC	49.000		

Telefonateci per le ultime novitá !!! Centinaia di titoli disponibili subito e decine di superofferte games 2-3-4-8 games !!!

GAMEBOY

ADVENTURE ISLAND II	70.000
BASKETBALL	74.000
CASTLEVANIA	45.000
COOL WORLD	68.000
DARKWING DUCK	79.000
F-15	74.000
FLINTSTONES	77.000
FREEDOM FORCE	66.000
G-1 KING	77.000
KICK BOXING	74.000
KILLER TOMATO	79.000
LETAL WEAPON	68.000
LITTLE MERMAID	79.000
NINJA BOY	68.000
OUT BURST	74.000
PRINCE OF PERSIA	68.000
Q-BERT	36.000
R-TYPE	79.000
RAMPART	79.000
RING RAGE	68.000
ROBOCOP II	72.000
STREET CHALLENGE	74.000
SUMO FIGHTER	74.000
S. MARIOLAND II	74.000
SWORD OF HOPE	79.000
TALE SPIN	79.000
TITUS THE FOX	79.000
XENON II	72.000

SUPER NINTENDO-FAMICOM

ADDAMS FAMILY II	129.000	PAPER BOY II	114.000
BART'S NIGHTMARE	142.000	PHALANX	123.000
AMERICAN GLADIATORS	129.000	PRINCE OF PERSIA	136.000
B.O.B.	120.000	RAMPART	126.000
BULLS VS BLAZERS	136.000	RIVAL TURP	129.000
BUSTER BROS	132.000	ROAD RUNNER	129.000
CHUCK ROCK	139.000	ROCKY & BULLWINKLE	142.000
COOL WORLD	129.000	SHADOWRUN	136.000
DINO CITY	126.000	SPIDERMAN & X-MAN	126.000
F-15 STRIKE EAGLE	123.000	STAR FOX	139.000
FATAL FURY	142.000	S. NINJA BOY	114.000
FINAL FIGHT	129.000	S. OFF ROAD	123.000
FIRST SAMURAI	123.000	S. TENNIS	111.000
HIT THE ICE	123.000	S. VALIS IV	123.000
HOME ALONE II	123.000	TAZMANIA	126.000
HUNT FOR RED OCTOBER	120.000	TERMINATOR II	126.000
J. CONNORS TENNIS	123.000	THE DUEL II	120.000
KING ARTHUR'S WORLD	126.000	THE LOST VIKING	123.000
KING OF RALLY	99.000	TINY TOONS	126.000
LEMMINGS	62.000	TOM & GERRY	117.000
LETHAL WEAPON	132.000	TOXIC CRUSADERS	126.000
MARIO KART	120.000	TOYS	123.000
METAL JACK II	89.000	ULTRA SEVEN	132.000
NBA ALL STARS	129.000	USA ICE HOCKEY	129.000
NBA BASKETBALL	142.000	VALKEN	142.000
NCAA BASKETBALL	114.000	VOLLEYBALL TWIN	142.000
NHL PA HOCKEY 93	136.000	WWF WRESTLEMANIA	72.000
OUTLANDER	126.000	ZELDA	126.000

Bare Knuckle	62.000
Batman Return	62.000
Super Monaco GP	47.500
Super Monaco GP II	59.000
Donald Duck	52.000
G-Loc	62.000
Shinobi II	65.000
Outrun	52.000
Wimbledon	62.000

Telefonate per le ultime novitá e per i prezzi. Disponibili superofferte 30 giochi e 52 giochi. Importazione diretta dal giappone e dall'America. Per ragioni di spazio non è possibile inserire tutti i titoli a catalogo. Richiedeteci il Listino completo.

Decine di accessori per rendere il tuo Gameboy Super !!!

Handy Boy 90.000
Power Pack 49.000
Luce+Lente 39.000
Valigetta 59.000

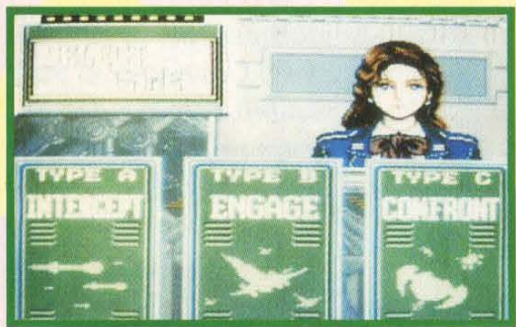
Richiedeteci il Catalogo Illustrato a colori con tutti i prodotti per Sega Megadrive, Game Gear, Nintendo Game Boy, Famicom, Super Nes, Nec, Neo Geo, Amiga, PC inviando Lit. 8.000 in francobolli.

Telefonateci per le novitá !!!

Prezzi Iva Compresa - Spedizioni in tutta Italia a mezzo posta o corriere espresso - Garanzia di 1 anno su tutti i prodotti. Gli ordini possono essere effettuati a mezzo telefono, posta e fax.
Tutti i prezzi possono variare senza preavviso in base alle oscilla zioni valutarie. Per i minorenni è necessaria la autorizzazione di un genitore.

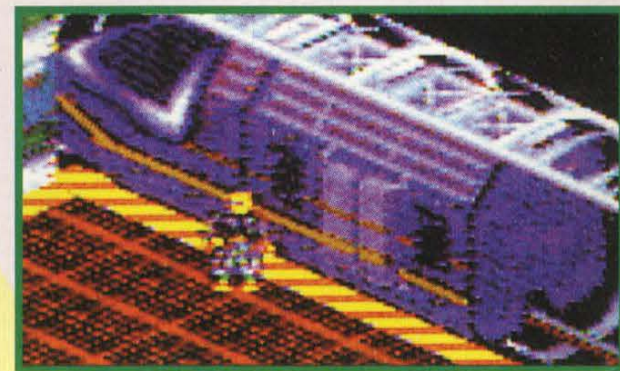
NINTEND

Dopo il Menacer Sega dello scorso numero passiamo all'artiglieria pesante del Nintendo, il Superscope. A dire il vero è in circolazione in Italia anche ufficialmente da un paio di mesetti, ma solo adesso siamo riusciti a metterci sopra le mani.
A parte l'idea decisamente esa-

gerata e l'aspetto cattivo l'impressione iniziale non è delle migliori rispetto alle vecchie pistole laser, visto che il Superscope si utilizza come un vero e proprio bazooka, ovvero marchingegno in spalla e pulsante di fuoco sulla parte superiore ed è all'inizio abbastanza scomodo, fino a quando non ci si abitua e si assume la corretta configurazione per l'uso: stravaccati in poltrona in status megapigro e alienati con il mirino davanti all'occhio, certo non sarà molto adatto alla cattiveria del bazooka, ma è il metodo migliore di usarlo, vi assicuro.
Il Superscope viene allegato con una cartuccia di sei giochi, divisi per due generi: il primo è un certo Lazerblazer. Si tratta del classico shoot 'em up: una serie di astronavi nemiche transitano

per lo schermo e voi le dovete distruggere prima che abbiano il tempo di spararvi. Il gioco è diviso in tre sezioni dall'impostazione abbastanza diversa tra loro, ma tutto sommato la differenza non è tale da poterli distinguere come tre giochi diversi. L'altro è il Blastris, con il classico giochino della talpa e due giochini tipo Tetris. In uno dovete cercare di cambiare colore ai quadratini che cadono per formare linee, colonne e diagonali dello stesso colore che spariranno con effetti a valanga tipo Columns (anche se non siamo di certo ai livelli di Puju Puju), nell'altro siamo più vicini al classico Tetris: qui invece di ruotare i vari pezzi li dovete semplicemente blastare in modo che le forme geometriche si incastrino alla perfezione tra di loro.
I giochi complessivamente non sono proprio niente malaccio per essere una compilation 6 in 1 allegata con scopo dimostrativo delle potenzialità Superscope, e in particolare il Lazerblazer, pur nella ripetitività tipica di questo tipo di giochi, è realizzato benino anche tecnicamente.
I giochi veri e propri cominciano comunque ad arrivare; c'è, per esempio, un certo Bazooka Blitzkrieg dalla Bandai. Tanto per essere originali si tratta del solito clone di Operation Wolf con un sacco di droidi al posto dei soldati giusto per rendere la violenza un pochino più astratta.
Già che parliamo di software continuiamo segnalando qualche titolo interessante per Super NES: anzitutto c'è Super Global Gladiators della Virgin, il simpatico platform sponsorizzato dalla McDonald, molto apprezzato per le simpatiche animazioni e il sonoro digitalizzato, che non è rimasto un'esclusiva Sega per molto tempo. C'è poi Falcon, il famoso (su computer) simulatore di volo della Spectrum Holobyte, Syvalion, uno shoot 'em up nei panni di un drago che ricorda molto da vicino un vecchio coin op, ma gli shoot 'em up a venire sono parecchio numerosi, perfino più dei picchiaduro, c'è per esempio quel

Twinbee che abbiamo già avuto la possibilità di vedere per PC Engine: uno spara e fuggi dall'aspetto molto tondeggiante e teneroso che va a ingrossare le scarne file degli shoot 'em up demenziali su SNES fino ad ora limitate al solo Parodius.
C'è poi Dino City dalla Irem, un platform nei panni di un dinosauro che promette molto bene e tutta una serie di RPG già visti su computer. Si va dal massiccio Might and Magic III, al leggerino Curse of the Azure Bonds (che fa comunque parte di una delle serie più longeve, come numero di episodi usciti, su computer) che ha comunque il pregio di essere il gioco ufficiale di AD&D, passando per Obitus, tutto sommato abbastanza inosservato anche su computer nonostante il tentativo di combinare il classico RPG in soggettiva con sezioni arcade.

SHADOWRUN

Immaginate un universo futuribile alla Blade Runner, pieno di computer, reti informatiche e hacker con scenari estremamente cyberpunk e armi che vanno dal bazooka in su. Ora metteteci dentro Elfi, Nani, Troll e tutto quanto è più tipico degli universi fantasy, compresa naturalmente la magia, cosa ne viene fuori? Un gran casino! Eppure qualcuno è riuscito a far coesistere Katane e Uzi, la nuova stregoneria informatica della matrice con i classici incantesimi e questo qualcuno è appunto l'RPG Shadowrun appena convertito per SNES. A dire il vero il gioco ha ben poco del RPG, è stato trasformato in un arcade adventure con una visuale (e non solo quella) che ricorda quella del vecchio Last Ninja. Vi risvegliate infatti in un obitorio e dovete cercare di scoprire chi vi ci vuole mandare in maniera definitiva, indagando, esplorando,

ma anche picchiando, buona parte del gioco è infatti azione, ed eventualmente lanciando qualche incantesimo che nel frattempo avrete imparato.

NEWS

LA VENDETTA DI ANDREA

Due pagine per i suoi board game non gli bastano ed eccolo invadere (quasi) indebitamente anche lo spazio news con due delle "sue" creature. Dopo la versione per computer di Trivial Pursuit, infatti, è stato senza dubbio lui a suggerire alla Parker Brothers una versione SNES di alcuni suoi giochi "un pochino" famosi. Stiamo parlando del gioco del piccolo capitalista senza scrupoli (Monopoly) e del gioco del piccolo maniaco omicida (Clue o Cluedo come è conosciuto qui in Italia), alla faccia del gioco educativo, e poi parlano dei videogiochi. Tutto sommato i giochi di questo tipo sono preferibili (e molto più divertenti) giocati nella versione originale "dal vero" e l'idea di convertire da tavolo a video spesso non è delle più felici. Chissà cosa ne penserebbero i fratelli Parker di una versione "dal vero" di Splatterhouse III nel loro ufficio.

PALLE D'ACCIAIO?

Avete presente Volleyball, quella pallavolo con visuale laterale che tanto successo ha riscosso prima al bar e poi in diverse versioni per console, prima di tutte quella per PC Engine? Il gioco è ormai un po' vecchiotto, Hyper V-ball su SNES è stato quindi rimodernato, forse anche troppo visto lo stile Cyber e l'ambientazione futuristica che ricorda quelle di Speedball & Co. I quattro giocatori hanno infatti tanto di armature corazzate e tirano mazzate assurde sulla palla che ha un look pericolosamente metallico...

DOMINUS

Ancora non vi bastano i giochi alla Populous, Powermonger, etc? Adesso, con Dominus, avete una scelta in più. Si tratta del solito gioco del piccolo dittatore: avete infatti a disposizione 72 territori da conquistare, governare e soprattutto difendere dagli altri giocatori. Fin qui niente di nuovo, ma vi consiglio di dargli un'occhiata quando uscirà: a parte lo stile grafico fantasy abbastanza particolare e la sua qualità, il gioco promette diversi elementi innovativi che spaziano dalla strategia all'azione. Nonsolostrategia quindi, restate in contatto, potrebbe essere qualcosa di speciale su SNES.

MAZZATE ALTERNATIVE

D'accordo, PGA Tour Golf II potrà pure essere un gioco galattico, pieno di visuali, grafica e tracciati, ma è pur sempre il solito golf così come se ne sono visti a migliaia dai tempi di Leaderboard. Qualcosa di nuovo ha invece provato a mettercelo la Nintendo con il suo Special Tee Shot per SNES. A dire il vero non potrebbe nemmeno essere rigorosamente definito un golf vista l'originalità dei tracciati e la quantità di bonus, sorprese & opzioni che saltano fuori; si tratta comunque di un tentativo originale.

ANCORA WOLFTEAM

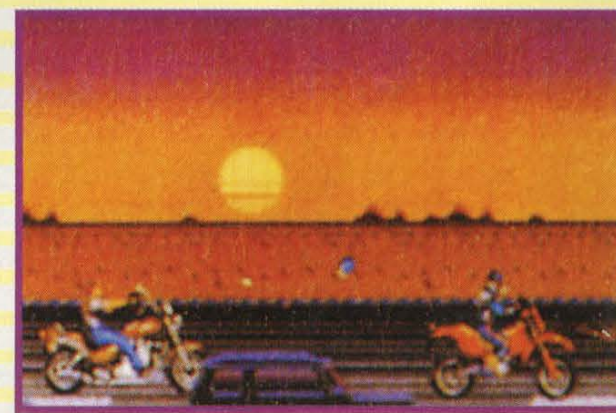
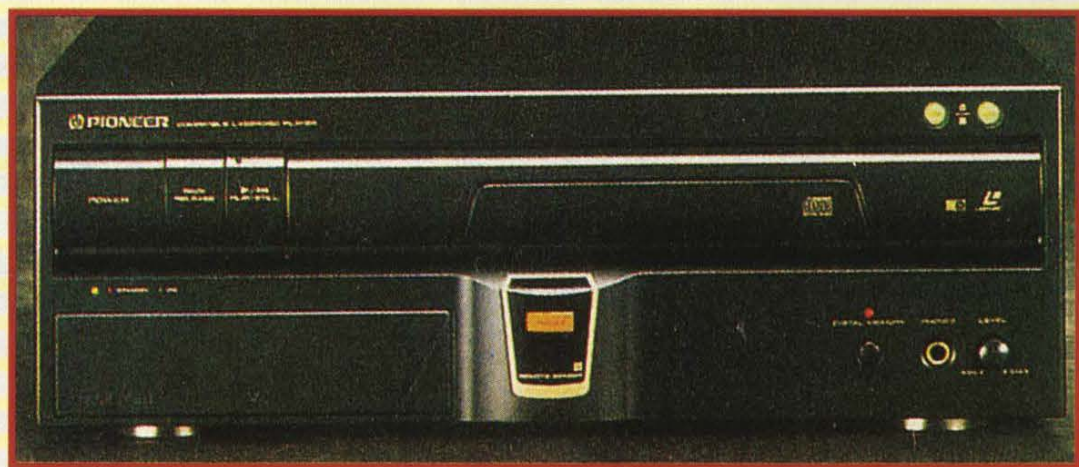
E di cosa si può trattare se non di un arcade adventure. La casa giapponese si è ormai specializzata nel genere azione-avventura-RPG e anche l'ultimo Noigear non fa eccezione: un gioco un po' alla Arcus Odyssey con visuale dall'alto.

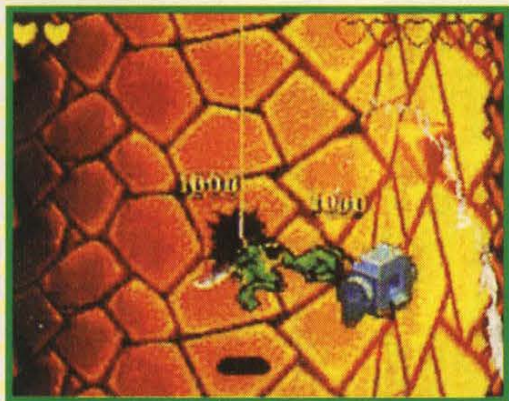
SEGA CITY

E' guerra dei prezzi alla Sega. Forse impauriti dal calo dei prezzi SNES e dall'annuncio di nuove macchine in arrivo la casa giapponese ha deciso di rivedere le tecniche di produzione del suo Mega Drive per tagliarne i costi. Intendiamoci, la nuova versione riveduta e corretta sarà assolutamente identica a quella precedente; a parte un restyling dell'aspetto esteriore, quindi, niente di particolarmente nuovo all'orizzonte. Stessa sorte subirà anche il Mega-CD, con un calo di prezzi, molto salutare specie per quest'ultima macchina.
E a proposito di drive CD adesso si è buttata nel mucchio anche la Pioneer, con una bella pensata davvero: perché non fare un'unica macchina compatibile con diversi formati CD Rom esistenti? E' nato così il Laseractive, in grado, oltre che di leggere i normali CD Audio, anche i CD Video ma soprattutto i Laserdisk nei formati da 8 e 12 pollici che gli consentono 60 minuti di film di qualità e durata di gran lunga superiore a qualsiasi CD. La cosa è di per sé già notevole, ma per quanto interessa a noi, dovete sapere che la Pioneer ha sviluppato accordi con la Sega che produrrà un adattatore in grado di trasformare il Laseractive in un vero e proprio Mega CD, con la possibilità di leggere le cartucce e i CD Rom per Megadrive. Sarà inoltre disponibile un modulo simile che permetterà alla nuova macchina di trasformarsi in un Duo in grado di leggere cartucce e CD Rom per PC Engine. L'idea di avere una "periferica" adattabile è davvero molto buona, anche se è difficile che una macchina come il Laseractive, che, con il laserdisk, ha potenzialità di immagazzinare imagini ben superiore a un normale CD, venga sfruttata dagli adattatori per usi che vadano oltre a quelli del normale CD Rom. Anche se fosse possibile utilizzare il Laserdisk per un gioco, questo diventerebbe infatti incompatibile con i normali Mega Cd e dubito seriamente che queste siano le intenzioni della Sega. In definitiva le possibilità di successo per una macchina adattabile come il Laserdisk ci sono, tutto dipenderà dal prezzo con cui uscirà in Europa, l'anno prossimo.

RICOMINCIO DA TRE

Titolo più abusato del mondo per due delle serie più famose su Megadrive che sono arrivate al loro terzo episodio. Si tratta di Rolling Thunder 3 e Splatterhouse 3. Dei due attesi seguiti della Namcot quest'ultimo lo potete trovare recensito nelle pagine successive, mentre per RT3 temo che dovrete attendere ancora un po'. Probabilmente vi ricorderete Rolling Thunder II era un interessante platform-sparammazza per due giocatori, e ancora prima Rolling Thunder vecchio successo da

bar convertito solo su computer. Nel terzo episodio ci sono sempre i soliti terroristi della Geldra così come il nostro Jay: quello che cambia sono

più livelli, un arsenale ben più completo delle pistole di Rolling Thunder II, e qualche fase un po' diversa, come quella in motocicletta, per movimentare uno stile di gioco altrimenti un po' troppo monotono.

UN MEGADRIVE CHE GRACIDA

Battletoads su Megadrive? Proprio così, la guerra delle esclusive tra Nintendo e Sega va decisamente scemando, aumentano le conversioni tra i due formati e resistono giusto portabandiera come Mario, Sonic o misteriosi casi come Street Fighter II. Va bene che nel frattempo è già in uscita il seguito di Battletoads su SNES, ma questo primo episodio dovrebbe tenervi occupati per un bel pezzo.

Il gioco dovreste conoscerlo bene, ne abbiamo recensito diverse incarnazioni, prima di tutte quella Nintendo da cui la versione MD è stata tratta. I tre rospi da combattimento Zits, Rash e Pimple sono protagonisti di un picchiaduro di grossissima giocabilità su tutte le versioni uscite finora. A dire il vero solo in azione vediamo solo Zits e Rash, visto che il furbone del gruppo è riuscito a farsi rapire dal cattivone di turno, che veste questa volta i succinti panni di pelle nera di una fatalona dalle forme non indifferenti. Nonostante il nostro Pimple sia (comprensibilmente) più che felice della sua situazione i suoi due compari, in preda alla tipica sindrome da eroe da videogiochi, si mettono in marcia attraverso 12 livelli tra i più schifosi, pieni di bestiole, dirupi, nemici, etc. che i loro piedi palmati abbiano mai calpestato per liberare il loro felicissimo collega.

Il gioco è il solito picchiaduro, ma per battere l'allora agguerrita concorrenza delle Turtles su NES (di cui sono diretti concorrenti, non solo per la similitudine di generi) è stato arricchito di diversi particolari (tra cui l'opzione per due giocatori) e reso decisamente più cattivo, di quella cattiveria astratta e non violenta per un gioco dallo stile sempre molto simpatico e divertente. I Battletoads hanno infatti un repertorio di mosse davvero invidiabile a partire dai giganteschi pugni e calci fino a tutta una serie di armamenti speciali.

SPRIGGAN SU MD?

No, si chiama Electric Aleste, ma l'aspetto è terribilmente simile. Anzitutto la grafica dei fondali, dei robottoni che ne sono i protagonisti principali e in generale dall'aspetto del gioco, visualizzato con una

prospettiva dall'alto. Ci sono poi anche qui una quantità di bonus e in comune hanno soprattutto il supporto CD Rom, il gioco sarà infatti disponibile solo per Mega CD.

COOL SPOT

E' tornato Spot! "Chi?", vi chiederete giustamente, visto che il nostro rosso e tondeggiante amico è stato protagonista di ben 1 successissimo gioco per computer, tra l'altro neanche troppo famoso; si trattava di una specie di dama in cui svolgeva un ruolo essenziale: quello della pedina. Il nostro Spot è stato riesumato dalla Virgin per il suo carisma e il suo aspetto "cool" (come fa una pedina di dama ad avere un aspetto "giusto",

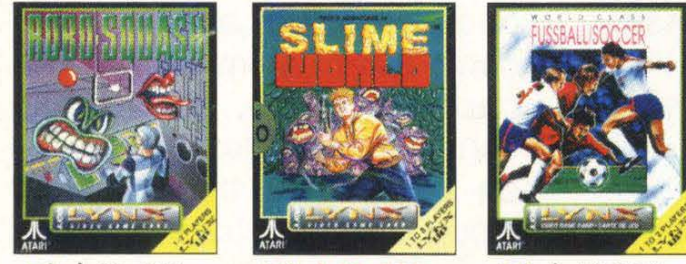
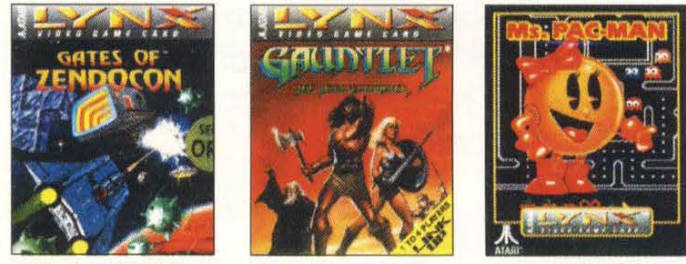
vi chiederete voi. Semplicissimo, bastano un paio di occhiali scuri. Blues Brothers docet.) e messo come "pedina" fondamentale del nuovo platform in uscita per Megadrive, Master System e Game Gear. La trama è semplicissima: un certo Wild Wicked Willy intende dimostrare che anche le pedine hanno un'anima ed è riuscito a catturare diversi esemplari della specie nei luoghi che preferiscono frequentare. Tocca a voi adesso cercare di liberare i vostri amici prima che Willy passi a "ritirarli".
Proprio come il precedente gioco Virgin, Global Gladiators, anche il suo ultimo prodotto si distingue per la qualità grafica delle animazioni: il solo Spot totalizza 250 frame di animazioni, in totale i personaggi del gioco raggiungono gli 850 frame stabilendo un nuovo standard per il genere. Se pensavate che le animazioni di Mick & Mack fossero varie e divertenti è perché non avete ancora visto come Spot cammina, salta, fa capriole, balla, giocherella con lo yo-yo, etc. Poco resta da aggiungere tranne che il gioco è composto da 11 livelli e diviso in 7 mondi dalla spiaggia al negozio di giocattoli: ne saprete di più quando lo recensiremo, ovvero al più presto.

BOB

Tanto per cambiare, nell'ultimo gioco annunciato dalla Electronic Arts l'alieno siete voi. Un androide alieno per la precisione precipitato, per uno sfortunato incidente, su un pianeta popolato a sua volta da alieni ma decisamente meno amichevoli: Il gioco è un platform con qualche piccolo enigma accluso e ha uno stile molto divertente. Nei 45 livelli che costituiscono i tre mondi del gioco potete incontrare una quantità di creature e soprattutto i boss di fine livello, di cattiveria proporzionata a quanto male avete fatto ai suoi "piccolo" durante il livello. Bob sa comunque come difendersi: a parte trampolino portatile e armamento standard di ogni androide che si rispetti potrà aggiornare il suo arsenale con quanto troverà sul pianeta. Il gioco dovrebbe uscire tra un paio di mesi su Megadrive.

Per Difficoltà nell'individuare il nome del titolo fa da riferimento il numero verde a lato del prezzo

ATARI LYNX
L.189.000

64) L.69.000 65) L.69.000 66) L.69.000

61) L.69.000 62) L.39.000 63) L.69.000

58) L.39.000 59) L.39.000 60) L.39.000

55) L.69.000 56) L.69.000 57) L.69.000

GAMEBOY
L.149.900

79) L.69.000

ADDAMS FAMILY	69000
ADVENTURE ISLAND	59000
BATMAN RETURN	69000
BOXXLE	25000
BUGS BUNNY 2	59000
DIG DUG	59000
DOUBLE DRAGON 3	69000
DRAGON'S LAIR	69000
DYNABLASTER	59000
GOEMON	69000
HOME ALONE	69000
JORDAN VS BIRD	69000
LOONEY TUNES	59000
LOOPZ	59000
MARBLE MADNESS	59000
MEGA MAN II	59000
NEMESISS II	69000
OPERATION C	39000
PAPERBOY 2	59000
POWER MISSION	59000
REVENGE OF GATOR	49000
ROBOCOP II	59000
ROGER RABBIT	69000
SIMPSONS II	59000
SNOOPY	59000
SOCCER MANIA	59000
SPIDERMAN II	59000
SPY VS SPY	59000
STAR WARS	69000
SUPER KICK OFF	69000
SUPER MARIO L.	59000
SUPER MARIO L. II	69000
T.M.N.T. II	69000
TERMINATOR II	69000
THE PUNISHER	39000
TINY TOONS	59000
ULTRAMAN	69000
WORLD CUP	59000
WWF II	59000
XENON II	59000

76) L.69.000 77) L.25.000 78) L.59.000

73) L.69.000 74) L.59.000 75) L.69.000

70) L.59.000 71) L.69.000 72) L.69.000

67) L.69.000 68) L.59.000 69) L.59.000

FAVOLOSO !!!
Per Ogni acquisto uno Splendido orologio al quarzo in omaggio .

CONSEGNE
24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO
TNT TRACO

80) L.315.000 81) L.485.000

82) L.375.000 83) L.445.000

NEO GEO Console
L.599.000

ANDRO DUNOS	375000
ART OF FIGHTING	445000
BLUE JOURNEY	185000
BOWLING LEAGUE	119000
BURNING FIGHT	235000
CROSSED SWORDS	275000
CYBER LIP	119000
EIGHTMAN	279000
FATAL FURY	275000
FOOTBALL FRANZY	275000
GHOST PILOT	235000
JOY JOY KID	119000
KING OF MONSTER 2	315000
LAST RESORT	
MAGICAN LORD	185000
MUTATION NATION	275000
NAM 1975	119000
NINJA COMBAT	185000
NINJA COMMANDO	275000
RIDING HERO	185000
ROBO ARMY	235000
SENGOKU	235000
SOCCER BRAWL	275000
SUPER SPY	185000
TRASH RALLY	275000
WORLD HERO	405000

GAME GEAR + SONIC
L.289.000

52) L.69.000 53) L.69.000 54) L.69.000

49) L.69.000 50) L.69.000 51) L.59.000

46) L.59.000 47) L.69.000 48) L.69.000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

Servizio di vendita per Corrispondenza

Per Difficoltà nell'individuare il nome del titolo fa da riferimento il numero verde a lato del prezzo

SUPER NINTENDO 16 BIT
ENTERTAINMENT SYSTEM

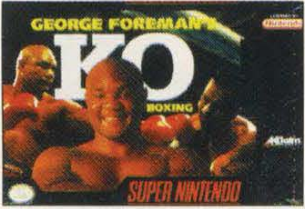
SUPER FAMICOM CONSOLE
2 JOYPAD, ALIMENTATORE,
CAVO SCART L.429.000

SUPER FAMICOM CONSOLE
+ GIOCO OFFERTA L.449.000

Prezzi iva compresa

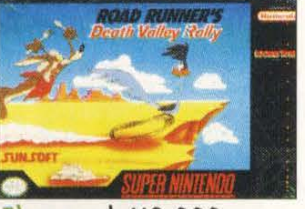
Super Nintendo +
Super Mario 4 + Joypad
L.355.000

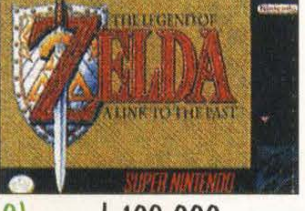
1) L.119.000

2) L.119.000

3) L.119.000

4) L.119.000

5) L.109.000

6) L.119.000

7) L.119.000

8) L.119.000

9) L.109.000

10) L.109.000

11) L.119.000

12) L.119.000

13) L.109.000

14) L.129.000

15) L.119.000

ADATTATORE
S.NintendoPermette di utilizzare qualsiasi cartuccia sul S.Nintendo
L.45.000

16) L.179.000

17) L.139.000

18) L.149.000

19) L.119.000

20) L.149.000

21) L.149.000

22) L.119.000

23) L.119.000

24) L.39.900

25) L.179.000

26) L.119.000

27) L.109.000

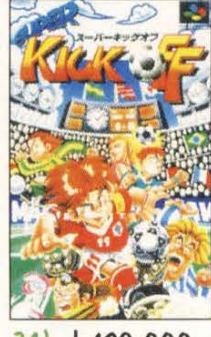
28) L.119.000

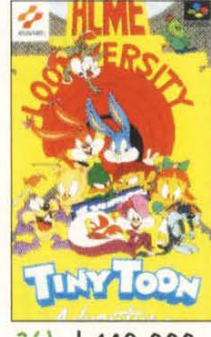
29) L.119.000

30) L.119.000

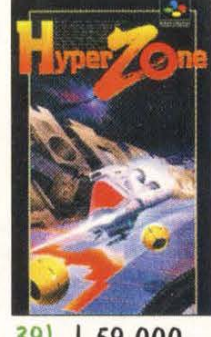
31) L.189.000

32) L.139.000

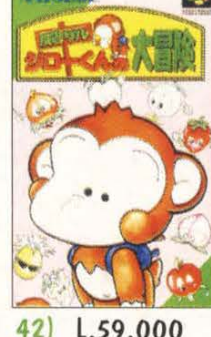
33) L.169.000

34) L.129.000

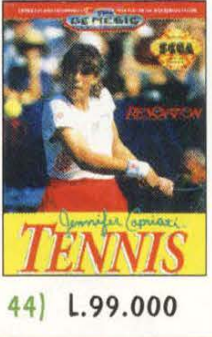
35) L.149.000

36) L.149.000

37) L.69.000

38) L.59.000

39) L.59.000

40) L.59.000

41) L.59.000

42) L.59.000

43) L.89.000

44) L.99.000

45) L.99.000

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

85

LIVELLI	2
DIFFICOLT9	2
GIOCATORI	1

Iiiinseriscimi la cicicicicicinquecentolire nell'apposita feritoia!

Per recensire questo gioco ho dovuto immediatamente far fronte a due imbarazzanti difficoltà. La prima era scegliere il "cartello" con cui fare iniziare la recensione: trattandosi di un flipper, avrei benissimo potuto scegliere quello dei rullakartoni (o beat 'em up, per i non bovofili), visti gli scrolloni che certi giocatori danno a queste coloratissime macchinette nella realtà ludica quotidiana, ma poi ho pensato che ben pochi avrebbero compreso l'allusione, e cioè le persone dotate di una straordinaria intelligenza, oppure i dementi come me. E poi come avrei fatto a spiegarlo ad Alex? Lui non rientra in nessuna delle due categorie. La "straordinaria intelligenza", infatti, proprio non lo sfiora minimamente, e neppure si può dire che è "demente come me": è demente, e basta! Quindi avrei potuto optare per i platform, visto che i flipper, ultimamente, sono tutti su quattro o cinque ripiani, e tra un po' saremo costretti a inventare gli ascensori panoramici per le palline di metallo. Anche qui, però, la comprensibilità della scelta sarebbe risultata alquanto effimera, da cui la successiva considerazione per il segnale degli shoot 'em up, visto che con la pallina bisogna sbattere giù file di bonus e colpire questo o quell'altro respingente. Ma poi qualcuno avrebbe potuto pensare che l'unico a "sparare" palle qui ero io, e quindi la scelta è de-

Beh, quando si dice respingenti...

Sulle strade della California...

finitivamente ricaduta sul cartello delle simulazioni, dato che questo gioco riproduce (simula) un dispositivo elettromeccanico realmente esistente: il flipper, appunto.
La seconda difficoltà, invece, era quella riguardante il cappello introduttivo, ma per fortuna l'angoscioso dilemma è stato prontamente risolto da un vecchio brano di Claudio Bisio, ovvero l'arcinoto "Alfonso 2000", da cui, mi pare, abbia tratto ispirazione recentemente anche un lettore per il BHC. Bene, superato l'imbarazzo iniziale, è giunta l'ora di addentrarci nell'analisi approfondita di Pinball Jam, altrimenti questo articolo cosa l'avrei scritto a fare?
Partiamo subito col dire che questo flipper, in realtà, sono due. Mi spiego meglio: appena acceso il Lynx, e passata la schermata introduttiva, è possibile selezionare due flipper diversi, vale a dire Elvira & the Party Monsters, oppure Police Force. La differenza tra i due non è solo di tipo spiccatamente grafico, ma anche i giochi in sé sono radicalmente diversi: ciò che li accomuna è solo la presenza dei respingenti! Ciò vuol dire che se vi sarete stufati di uno dei due flipper, non dovrete gettare la cartuccia nel bidone, ma potrete benissimo diventare assi anche nel secondo. Ma passiamo a un'ulteriore approfondimento, iniziando naturalmente da Elvira.

ELVIRA & THE PARTY MONSTERS

Il flipper è basato, mi pare, su uno dei film di Elvira, la prosperosa strega dalla quale ogni uomo vorrebbe farsi fare un sortilegio, un filtro d'amore, o comunque un qualche servizietto particolare. L'immagine di Elvira appare nel lato basso dello schermo, in bella vista in mezzo ai due flipper (con flipper, lo ricordiamo, si indica il respingente, ovvero quell'asticina triangolare che serve a raccogliere e rilanciare la pallina di metallo) e d'altro canto non poteva essere altrimenti. Comunque, il seno di Elvira non è sufficiente a distogliere il giocatore dall'azione frenetica che accompagna tutte le partite a questo flipper. La pallina si muove infatti velocemente, e il sonoro è farcito di parlati digitalizzati e suoni strambi. La grafica è decisamente molto bella e ricca di particolari, e nonostante ciò la localizzazione della pallina risulta sempre piuttosto agevole. Davvero un bel paio di idee...

POLICE FORCE

Dalla coreografia vagamente sexy ma in ogni caso decisamente ultrademenziale di Elvira, ci spostiamo ora nelle criminose strade metropolitane, dove centinaia di pattuglie di uomini pronti a sacrificarsi per proteggere il cittadino (sogna, Paolone, sogna...) fronteggiano con ogni mezzo a loro disposizione orde di malviventi che rubano, rapiscono, estorcono, scippano le vecchiette e sputano per terra. Anche in questo caso il flipper è molto veloce e alquanto divertente. L'azione è sempre accompagnata dal solito parlato digitalizzato e dal sonoro ad hoc, con nuovi effetti speciali che, se ascoltati in cuffia, non possono che provocare un "oooh" di ammirazione. Anche la grafica di questo flipper si mantiene su ottimi livelli, e la manovrabilità della pallina è decisamente buona.

TIRANDO LE SOMME

Alla fin fine, questa cartuccia è da comprare o no? Perché gli hai dato solo ottantacinque? A prescindere dal fatto che 85, secondo me, è comunque un bel voto (chi di voi non gioirebbe per un 8 e mezzo in latino o in matematica?), bisogna considerare che questa cartuccia può interessare solo i patiti di flipper, o comunque coloro che vogliono provare un videogame diverso dal solito. La grafica e il sonoro dei due giochi sono decisamente di ottimo livello, e anche la potenziale giocabilità è stata quasi interamente sfruttata. Se poi consideriamo che esistono due livelli diversi di difficoltà è un po' come avere non due giochi al prezzo di uno, ma almeno due e mezzo. Devo dire che il sistema di comando è molto originale (muovere il pad per azionare il flipper sinistro, premere A o B per muovere il destro -oppure viceversa se invertite lo schermo- e, questa è bella, Option 1 per dare gli scrolloni), e forse per questo ci vuole un po' per abituarsi. Ma una volta fatta la mano, è tutto ok. Devo anche aggiungere che come simulazione del flipper è fatta molto bene: al livello di Pinball Fantasies su Amiga, il che è tutto dire e fa dimenticare tante simulazioni di questo tipo apparse un po' su tutti gli altri sistemi. Davvero

LYNX	
GRAFICA + Ben definita e colorata + Ottimo Scroll	94
SONORO + Bei Jingle + Parlato digitalizzato	92
GIOCABILITA' + Divertentissimo e giocabilissimo all'inizio... - ...Ma solo per appassionati!	80
ATARI	85

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

JOE & MAC™
CAVEMAN NINJA™

Original Nintendo Seal of Quality™

La vita di Joe & Mac, i nostri due simpatici cavernicoli, non è per niente facile! In una notte di luna piena, mentre Mac stava cacciando sulle montagne, dei vicini poco cordiali hanno fatto irruzione nel loro villaggio e rapito le loro donne. Dinosauri permettendo, Joe è l'unico in grado di salvarle...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

ADDAMS PUGSLEY'S SCA

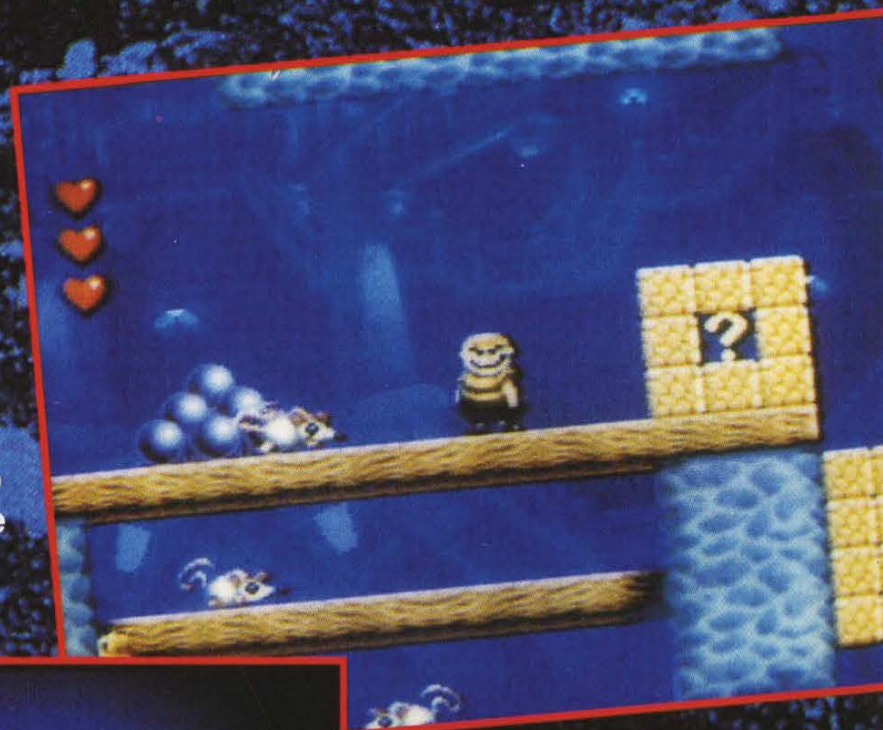
95

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Finalmente, erano davvero mesi che lo attendevo con trepidazione: il seguito del mio platform preferito!

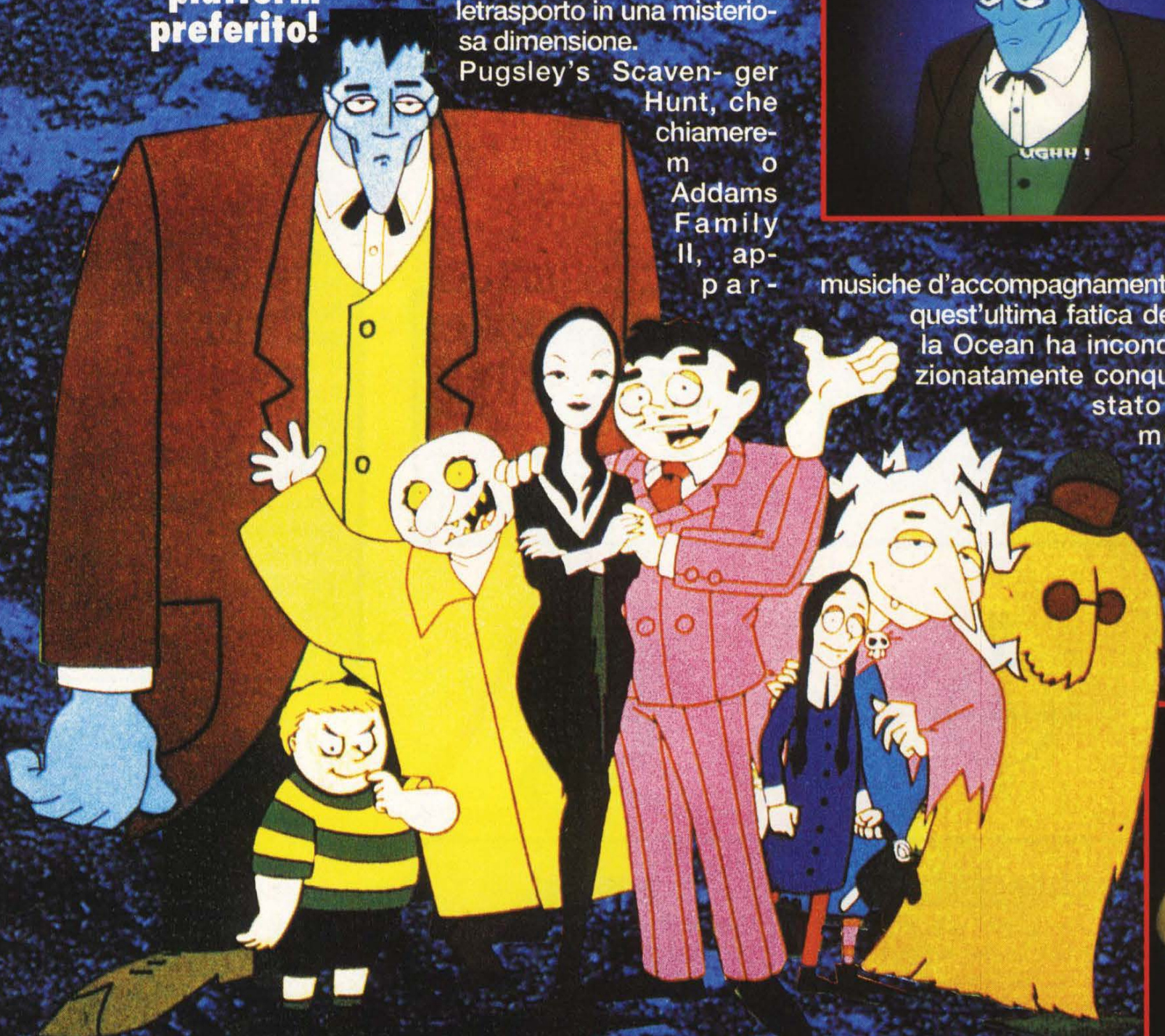
Ci sono quei videogiochi che ti fanno passare qualche ora di un altrimenti noioso pomeriggio; quelli che ti lasciano attaccati al monitor per una settimana, tutte le notti, quando fai finta di andartene a letto per tranquillizzare gli arcigni genitori e dopo qualche ora di finto sonno ti alzi e, nel buio totale accendi la console; quelli, infine, che ti pigliano per settimane e settimane, un cucchiaino alla volta e anche finiti li riprendi spesso, per il piacere di provare quell'inspiegabile gusto di arcano incantesimo, di coinvolgente atmosfera, di teletrasporto in una misteriosa dimensione.

Pugsley's Scaven- ger Hunt, che chiameremo Addams Family II, appartiene indubbiamente a quest'ultima categoria. Vuoi per la grafica colorata e originalissima, vuoi per i numerosi trabocchetti e puzzle da risolvere, vuoi soprattutto per le stupende musiche d'accompagnamento, quest'ultima fatica della Ocean ha incondizionatamente conquistato il mio cuore di platformaniaco.

Chiamato!!!

Bell'espressione, il pargoletto!

Vediamo ora insieme di che si tratta. In realtà Addams Family II, pur essendo stato programmato dagli stessi geni dell'episodio precedente, non costituisce un vero e proprio seguito, in quanto è ispirato alla serie di cartoni animati che forse in pochissimi hanno avuto la fortuna di vedere, e non al secondo episodio del film già annunciato dalla Paramount.

Il sistema di gioco è comunque sempre quello: un platform a scorrimento orizzontale; le musiche sono in gran parte una ri-

Non mi fa proprio una buona impressione lo zio...

FAMILY 2
...VENGER HUNT

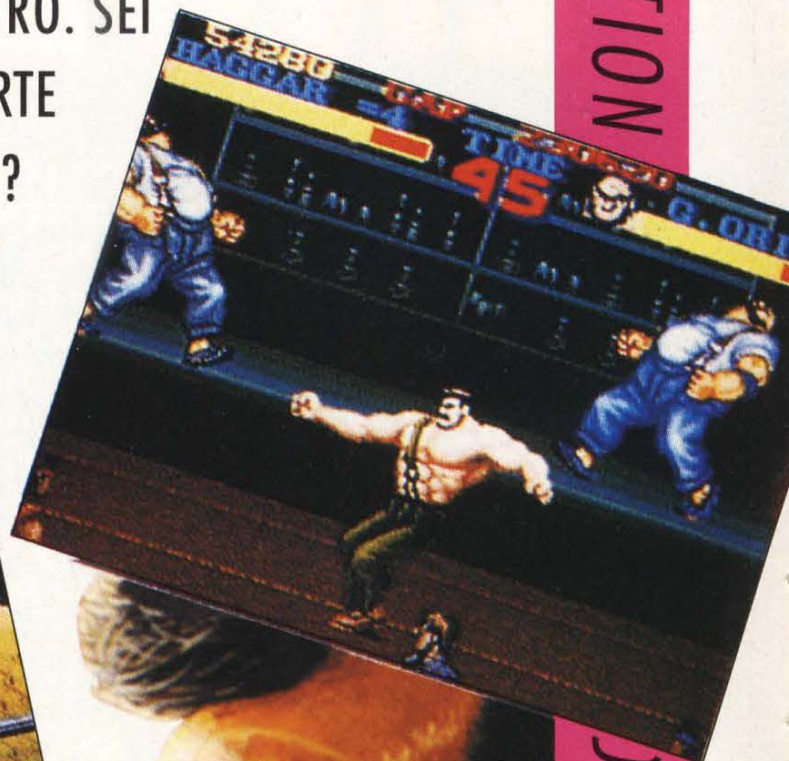
presa con azzeccatissime variazioni dei temi di Addams Family prima cartuccia e lo sprite principale può persino fare alcune azioni in più (corsa alla Mario, camminata {veramente divertente!} acquattato); il coinvolgimento, come pure la difficoltà, sono comunque esponenzialmente aumentati.
Il protagonista è nientepopodimenoche Pugsley, il simpatico e mefistofelico rampollo degli Addams, il quale dovrà recuperare sei oggetti magistralmente imboscati dalla sua adorabile sorellina Wednesday nei meandri della tetra magione familiare.
Come se l'allegra casetta non fosse già di per sé piena dei più letali pericoli, l'adorabile Wednesday ha anche architettato qualche simpatica e mortale trovata per movimentare un po' il gioco al suo amato fratello e farlo così divertire maggiormente. Contorti congegni, misteriosi interruttori, strani campanelli da suonare nel giusto ordine, sibillini punti interrogativi dagli effetti più imprevisti, strade apparentemente bloccate fino all'inverosimile, magiche monete da raccogliere per aumentare la propria energia, vite bonus nascoste nei posti più impensati e inaccessibili, oltre alle "docili creaturine" che infestano la casa, sono soltanto alcune delle diaboliche pensate dell'adorabile Wednesday. Davvero il tesoro di sorellina che noi tutti vorremmo avere!
Il livello di difficoltà è come al solito unico, cosicché non potrete bluffare settandolo su EASY e vi assicuro che lo rimpiangerete innumerevoli volte, nel corso del gioco. Le opzioni vi danno la possibilità di scegliere tra tre, cinque o sette vite a vostra disposizione, e una fornitura di rispettivamente uno, due o tre cuori per vita, che rappresenteranno il numero di colpi che potrete sopportare dalle diavolerie che incontrerete strada facendo. E' del tutto prevedibile la configurazione che sceglierete, vero?
Purtroppo, rispetto al primo episodio, non saranno presenti le utilissime password; avrete però crediti infiniti grazie ai quali ricomincerete con gli oggetti già raccolti; cosa che annoterete nel vostro taccuino, visibile grazie alla pressione del tasto SELECT durante il gioco.
I livelli sono davvero meravigliosamente realizzati, e quattro di essi sono immediatamente accessibili nell'ordine che più vi aggrada: il laboratorio dello zio Fester, la soffitta, il bagno e la palla di vetro (?!!?) della nonnina. Cosa? Una palla di vetro che costituisce un livello? Eh già, ed è anche una delle trovate più originali nella storia dei videogiochi su console. Salendo la scala principale della casa, andrete infatti a trovare la vostra nonnina che vi catapulterà in un livello simile a quello della stanza dei giochi del primo Addams Family. Il tutto verrà ripreso dalla sfera di cristallo della nonna, che vi guarderà evitare lance semoventi, armature ambulanti, mazze ferrate roteanti, pipistrelli svolazzanti e chi più ne ha, più ne metta.
Nel bagno (scenario davvero stupendo!) troverete anatroccoli, rane gracchianti, vaschette di schiuma da bagno non proprio neutra, passaggi segreti a iosa; il tutto in mezzo a un concerto di gracidii e starnazzate davvero particolare.
Nella soffitta darete un mano a Lurch a rimettere in ordine l'indescrivibile soqquadro che la caratterizza (da soli, naturalmente!); nel laboratorio di zio Fester, infine, in mezzo a provette di acido cloridrico e strane mostruosità partorite da bizzarri esperimenti, dovrete percorrere una strada non molto agevole, che vi vedrà in aria anche più tempo di quello

Oh, ma che bel laboratorio di chimica!

Vediamo un po': da dove cominciare?

E che ci dovrei vedere?

Eccoci nella palla della nonnina...

FINAL FIGHT
Lotta senza quartiere, emozione senza fine.
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION
FATTI COLPIRE DA UN NUOVO GRANDE GIOCO DI LOTTA! DUE PROTAGONISTI E INCREDIBILI NEMICI DA BATTERE CON TECNICHE DI LOTTA E COLPI SEGRETI DIVERSI PER OGNI SCONTRO. SEI ABBASTANZA FORTE PER FINAL FIGHT?
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION
BIT GENERATION
SFIDA DELLA BIT
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION
FINAL FIGHT
SUPER NINTENDO
• TANTI LOTTATORI CON DIVERSE TECNICHE DI LOTTA
• GRAFICA COME SUL COIN-OP
• SFIDA A 1 O 2 GIOCATORI
SUPER NINTENDO
SELECT
START
Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.
nel paese delle meraviglie
Nintendo®
IL NUMERO UNO NEL MONDO
ARMANDO TESTA SPA

in cui i vostri piedini toccheranno il suolo.
Il controllo dello sprite principale è il solito, fluidissimo e immediato, e stavolta è anche inserita l'opzione (mediante pressione di tasto opportuno) di movimento in corsa perenne. Tra l'altro, anche quando resterete fermi pronti per la corsa, ucciderete alcuni nemici solo toccandoli; mentre non vi resterà che saltare tradizionalmente sopra gli altri per ridurli letteralmente in poltiglia.
La difficoltà dell'azione di gioco è davvero consistente e, oltre alle orde di mostruose creature, vi saranno trabocchetti e puzzle dalla non sempre evidentissima soluzione a complicarvi ulteriormente la vita. Per fare un esempio, nello schermo della soffitta, abituati ad aprire determinate porte raccogliendo particolari punti interrogativi, vi troverete senz'altro spiazzati dalla presenza di alcune porte apparentemente insuperabili. E a nulla vi servirà prenderle a spallate o cercare (invano) interruttori o altri meccanismi di apertura. Per superarle vi "basterà" saltare sulle palle di cannone sparate da antichi mortai, al fine di deviarne col vostro peso la traiettoria, facendone così coincidere la destinazione con la porta che vi dava in precedenza le suddette insormontabili difficoltà.
Come al solito, se da una parte l'elevata difficoltà della cartuccia ne aumenta indiscutibilmente la longevità, dall'altra ne mina consistentemente la giocabilità, creando delle situazioni spesso frustranti.
Se, infatti, vi sono mai stati dei videogame che mi hanno causato incontrollabili attacchi di "furia distruttiva causa frustrazione nell'azione di gioco", Addams Family II è certamente fra questi.
Questo influisce indubbiamente in maniera negativa nella valutazione complessiva di questa cartuccia, giacché sarebbero bastati alcuni accorgimenti minimi per impedire picchi inverosimilmente aguzzi di rabbia e frustrazione. Ad esempio, cosa che non è stata fatta, si poteva, una volta persa una vita, riprendere esattamente dal punto in cui si era deceduti, e non dall'inizio della stanza, con tutti i rispettivi nemici risorti magicamente dalla tomba, come invece avviene.
Unico neo la consistente difficoltà, quindi; ma se questo per una buona parte di voi può rappresentare un ostacolo all'acquisto del gioco, per un'altra parte, altrettanto valida, stufa di spendere più di centomila carte per qualche pomeriggio di smanettamenti, costituirà un incentivo non indifferente, come del resto è successo a me.
In definitiva è ampliamente ammirevole il fatto che, con la crassa abbondanza di platform per Super Nes, se ne possa trovare uno che si piazza per realizzazione e divertimento entro i primi cinque e, per giunta, non ha nemmeno uno stramaledettissimo SUPER appiccicato addosso.
Voglio allora concludere citando testualmente ciò che scrissi nella recensione di Addams Family, circa un annetto fa: "mano al portafogli e comprate immediatamente questo capolavoro". Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Vieni qui bel ragnetto!

Dev'essere uno spasso tirare l'acqua, in casa Addams!

Ci penso io!

Ma chi usa tutto questo bagno schiuma?

I'M BUSY PUGSLEY. COME BACK LATER.

Ma che bella mammina!

SUPER NES	
GRAFICA +fondali stupendi +animazioni fluidissime	96
SONORO +d'atmosfera e coinvolgente +ottimi effetti	96
GIOCABILITA' +immediato e duraturo -a volte frustrante	92
OCEAN	95

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	14
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

Un altro puzzle game in redazione? Ma non è possibile! Gettatelo via! Ok, fatemi fare una partita e POI buttatelo via, contenti?

Beh, devo ammettere che dopo la prima partita ne sono arrivate altre, molte altre. Ma partiamo da dove è meglio per voi. Come avrete capito Puyu Puyu è un gioco alla Tetris, in cui si devono sistemare a contatto alcuni globi gelatinosi colorati che cadono dall'alto, facendoli così scoppiare. Fin qui tutto ok, anzi già visto. Se però riuscite a fare più serie consecutive di quattro blob, un numero sempre crescente di globi trasparenti cadrà nello schema di fianco al vostro, rendendo la vita difficile al vostro avversario (non nel modo arcade, ove ognuno gioca per conto suo). Si può giocare da soli o in due. Nel primo caso il gioco non meriterebbe il voto che gli è stato dato perché, benché accattivante e abbastanza divertente, risulta alla lunga noioso (e non solo a mio avviso). La sorpresa si ha giocando in due: a questo punto ogni partita diventa una sfida incredibile; qui in redazione passiamo le ore a ruotare il possesso del joypad (chi perde lo cede) in interminabili scontri. C'è chi vince

Quando si comincia a vincere il nemico si spaventa e inizia a fare smorfie...

Sempre più buffi gli avversari gestiti dalla console...

Sinceramente ho sempre odiato Columns, l'ho sempre ritenuto un gioco dall'esito in gran parte casuale e diffidavo anche di questo Puyu Puyu, all'apparenza un clone spudorato. Solo all'apparenza, però: qui infatti non c'è solo un look giapponese molto simpatico e tondeggiante (basta guardare le espressioni angosciate dei piccoli blob in varie configurazioni). Grazie al fatto che disponendo opportunamente i blocchi si riescono ad ottenere effetti a valanga devastanti (per l'avversario), diventano necessari colpo d'occhio, velocità e un po' d'intuito per riuscire a battere l'avversario (ne è una riprova il fatto che riesco a perdere con quasi tutti qui in redazione). Se ci aggiungiamo i blocchetti trasparenti che si possono far cadere sul nemico bloccando i suoi tentativi "costruttivi" ne viene fuori un gioco semplice ma tremendamente accattivante, per due giocatori diventa una sfida all'ultimo sangue perfino spettacolare quando una combinazione ben riuscita si abbatte sull'avversario.

Da quando Tetris è comparso per la prima volta sugli schermi dell'Amiga, i cloni del suddetto si sono susseguiti a una velocità allucinante. C'era dunque davvero bisogno di Puyu-Puyu? Si che c'era, eccome, perché Puyu-Puyu è un gioco veramente stupendo, molto più divertente di Tetris (nel senso di meno serioso), incredibilmente coinvolgente e longevo!!! Innanzitutto rispetto a Tetris c'è una differenza sostanziale: i pezzi (che in questo particolare caso sono animaletti tondi e colorati) non vengono eliminati quando si completa una riga, bensì quando se ne mettono quattro o più a contatto (blob, non righe). Questo permette di sviluppare intere colonne di pezzi, per poi dare il via a un'incredibile reazione a catena. Ma se la versione a un giocatore è terribilmente divertente, quella a due lo è ancora di più! Ogni volta che si riesce a far sparire un po' di pezzi, nello schermo dell'avversario cadono sfere trasparenti che lo ostacolano, rendendo veramente coinvolgente la sfida. Un gioco da non perdere, assolutamente!!!

PUYU PUYU

Una variante di Tetris, eh? Effettivamente, a prima vista Puyu Puyu non sembra un gran che: la grafica carina e tondeggiante è simpatica, ma la struttura sembra incredibilmente semplice. E allora perché di tanto in tanto Max entra in redazione gridando "dov'è Puyu Puyu"? Semplice, perché è una potenza da giocare - per lo meno in due. Sfidare il computer è poco gratificante, ma sotterrare l'avversario di turno (il perdente di turno) con maree di sferette è davvero una gran cosa. E' lo stesso meccanismo vincente della versione Gameboy di Tetris, in più unisce una buona realizzazione tecnica. Sintetizzando al massimo il discorso, Puyu Puyu è divertentissimo se si gioca in due (e se ci si può alternare spesso al joypad, ovvero se si può usufruire di una buona scorta di "contendenti") e decisamente mediocre se si gioca da soli. Se avete due o più fratelli o dei vicini appiccicosi e un Megadrive, non ve lo dovreste assolutamente far sfuggire.

Modo arcade con un solo giocatore...

di più (MA, Shin, VF e anche il sottoscritto) e chi vince di meno (tutti gli altri), ma la tentazione di giocare torna sempre (non si sa mai, potrebbe andarmi bene la prossima volta e così gli faccio vedere io) accompagnata sempre da un sacco di sentimenti poco amichevoli verso chi vi ha sconfitto.

Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche Puyu Puyu è abbastanza nella media: una grafica giapponese, ovvero tonda e tenerosa, un sonoro molto buono con musiche accattivanti ed effetti sonori limitati ma validi. Ciò che fa levitare il voto in questa maniera è appunto la giocabilità, che si rivela buona nel modo a un giocatore e omicida (nel senso buono, se ne esiste uno) nel modo a due. Penso che non mi resti che fare la pagella del gioco e lasciarvi a un altro paio di commenti (per non fare scoppiare una rissa in redazione ho deciso di far scrivere un migliaio di caratteri a tutti quelli che volevano e che erano con me all'una del mattino...). Ehi MA, aspetta che ti do una mano a fare le foto!

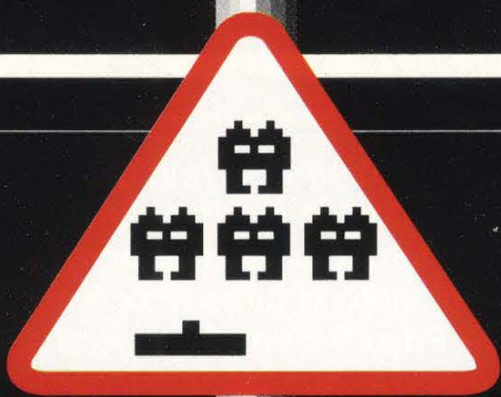
Alex

... e arcade a due.

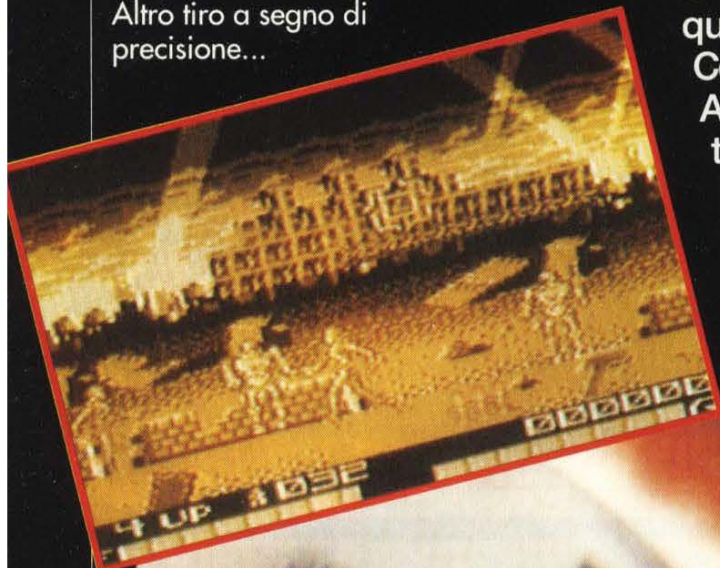
La schermata più amata/odiata dalla redazione: il modo a due giocatori.

Scegliamo da che livello iniziare...

MEGA DRIVE	
GRAFICA +tonda e giapponese -da puzzle	88
SONORO +musiche molto belle +effetti pochi ma buoni	92
GIOCABILITA' +bellino da soli +galattico in due	90
SEGA	90

STA ARRIVANDO

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Avete mai avuto l'incredibile sensazione di aver eliminato qualcuno dalla vostra vita per sempre?

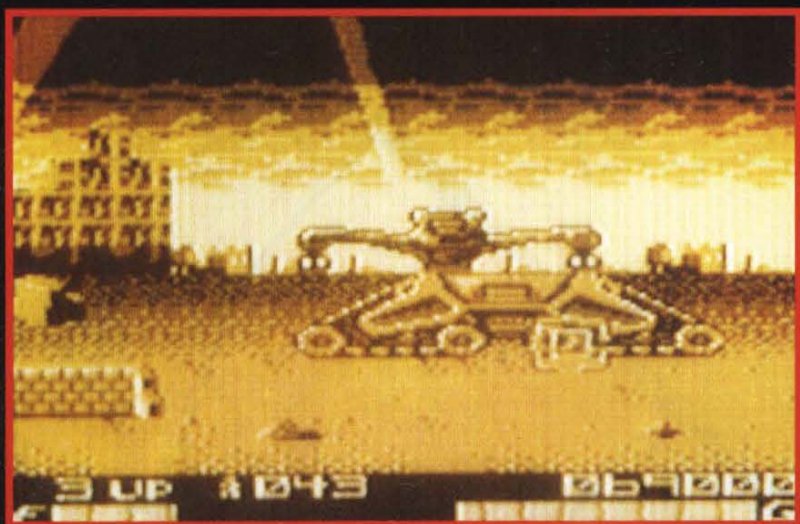
Altro tiro a segno di precisione...

Bene, ottima cosa. Quando c'è una persona che non riuscite a soffrire, che magari vi vuole morti, che è abbastanza indistruttibile, che ha un endoscheletro di metallo da combattimento e che viene dal futuro non è male sapere di esservene liberati. Bene, allora evitate di prendere l'ascensore, perché potrebbe capitarvi quello che è successo a Sara Connor...

A parte gli scherzi, penso che tutti conoscano la storia di Terminator 2: il caro e vecchio Schwarzy è tornato, ma stavolta è il buono e deve difendere Sarah dall'attacco di un suo successore. Il videogioco è la conversione della versione arcade della vicenda. Voi impersonate un ipotetico t-800 (la sigla del primo Terminator) che deve difendere il destino dell'umanità: a voi quindi il compito di far fuori fisicamente tutti i macchinari che ne minacciano l'esistenza (questo almeno per quanto riguarda il futuro). La vostra è una duplice missione: un nuovo prototipo di Terminator (il T-1000) viene mandato nel passato per uccidere John Connor (il figlio di Kyle Reese e Sarah Connor e futuro capo della resistenza umana); nella prima parte della missione, nella Los Angeles del 2029, dovete aprirvi la strada fino al complesso SKYNET, al centro del quale si trova la macchina del tempo in grado di rimandarvi indietro per seguire il vostro "successore". Fatto ciò, e giunti nella città degli angeli del giorno d'oggi, dovete prima evitare che la Cyberdine continui le ricerche sulla cibernetica che porteranno al futuro da cui provenite e poi eliminare fisicamente il T-1000, in modo da impedirgli di uccidere John Connor, stroncando così la resistenza ancora prima della sua nascita.

Ma quanti bei magrettoni ci sono qua in giro!

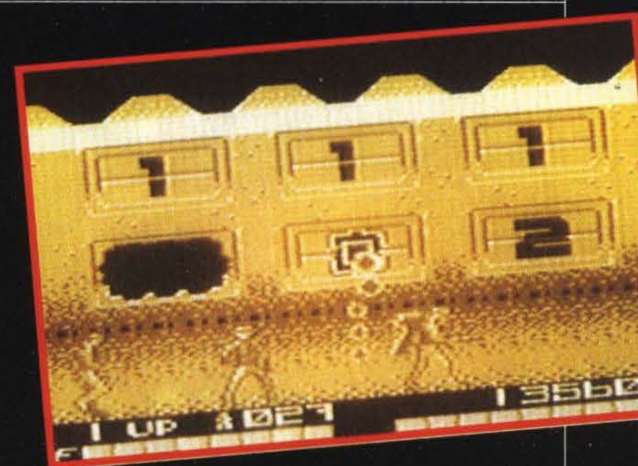
All'interno della Cyberdine avrete un bel po' da fare

La versione Game Boy è molto simile a quella per Mega Drive: bei colori, grafica incredibile, compatibile con il Menacer... Aha, qui vi volevo. La grafica c'è ed è molto carina, i colori sono solo due (senza contare le varie sfumature...) e la compatibilità, se mai ci fosse, dovrebbe essere con il Superscope. Ma avete mai provato a sparare a qualcosa delle dimensioni dello schermo di un Game Boy? No? Allora credetemi: non è affatto facile. Figurarsi poi colpire uno sprite cosa dev'essere, in termini di difficoltà. Per cui niente compatibi-

Sparate a tutto, ma fate attenzione ai ribelli...

Vieni qui, bestiolino, che ti sistemo io!

Cos'è un bus? Una cabina telefonica?

lità. Ma allora cos'altro c'è, in questo Terminator Arcade Game per Game Boy che gli fa pigliare un voto così alto? Ma che cosa se non la giocabilità? Proprio così: blastare tutti gli scheletrucci metallici che circolano nel mondo tra futuro, passato e presente non è affatto male, specialmente se vi piacciono questo genere di passatempi. La grafica è (come ho già detto, se non vado errato) molto carina, non "blurra" troppo e non rende il tutto un minestrone in cui è difficile distinguere alcunché. I terminator sono fatti decisamente bene e il sistema di gioco, se non nuovo, è perlomeno ampiamente collaudato: sparattutto a scorrimento orizzontale con visuale in soggettiva alla Operation Wolf. La difficoltà è calibrata abbastanza bene lungo tutto il "percorso" che viene seguito e, anche se può divenire a volte frustrante superare alcuni pezzi, è comunque in grado di regalare un buon numero di ore di divertimento a chiunque.

Direi quindi un must per tutti i fan dell'uomo d'acciaio (quello che chiede solo "Sarah Connor?") e, più in generale, degli shoot 'em up del tipo "c'mon punk, make my day" (muoviti che ti nuclearizzo), ben realizzato e abbastanza accattivante. Se invece preferite qualcosa con un po' più di spessore questo non è assolutamente il gioco che fa per voi (potete comunque provarlo, se volete, magari cambiate idea). Ciao. E fate attenzione agli ascensori, soprattutto se state cercando di evadere da un manicomio criminale.

Alex

Oplà! Ecco un vostro duplicato!

GAME BOY	
GRAFICA +ben realizzata	90
SONORO +begli effetti	77
GIOCABILITA' +incredibile -a volte difficile	90
LJN	89

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Nota bene: alla fine di questa recensione c'è il Post Scriptum riguardante il concorso misterioso da me lanciato sul numero 17, ma prima leggetevi l'articolo...

STARWING

C'è chi dice che sia la rivelazione dell'anno, chi lo considera insignificante, chi lo trova straordinariamente coinvolgente, chi lo ritiene soltanto un titolo sufficiente e discretamente giocabile.
Questo gioco sembra davvero esser nato sotto la cattiva stella dei pareri più discordanti mai espressi su un videogame per console. Eh sì, la stampa videoludica straniera, come anche quella italiana, si è dimostrata piuttosto indecisa e, nel complesso, non ha assunto una posizione precisa di fronte a quest'esperimento della Nintendo. E forse il motivo è proprio quello che Starwing è stato giudicato unicamente sotto quest'ottica, quella di un esperimento, di un prototipo. E il fatto che gran parte di voi non si sia soffermata incuriosita due frasi fa, quando ho subdolamente e con naturalezza introdotto l'infamante parola, dimostra che l'avete già sentita appiccicata a questo gioco.
Iniziamo col precisare che "esperimento" non è una parola infamante, ma lo è il significato con cui viene in questo caso intesa: Starwing rappresenta infatti, come saprete già in molti, la prima cartuccia della Nintendo che contiene il tanto atteso chip dedicato alla gestione dei poligoni. E' stata proprio questa la causa scatenante del tafferuglio: se Starwing è il primo che usa questo rivoluzionario chip, Starwing può essere considerato un assaggio di quello che verrà, un antipasto, un esperimento, ap-

Ma siamo a Pisa! Guarda la torre?

punto. Non è in realtà per nulla così, e per due ottimi motivi. Il primo è che se si pensa a Starwing come a un esperimento, lo si dovrebbe fare nei confronti di tutti i videogiochi, giacché l'evoluzione è continua e ciascuno può essere considerato l'antipasto a un altro; il secondo è che, in quest'ottica, si sarebbe dovuto ritenere che ottimi e fantasmagorici giochi (F-Zero e Super Mario World, per esempio), che hanno segnato l'inizio della programmazione sui chip di una macchina, siano stati soltanto degli "esperimenti", quando a tutt'oggi rimangono lapalissianamente insuperati.
Cominciamo quindi con lo smettere di pensare a Starwing come a un esperimento, e consideriamolo per quello che è: un puro divertimento videoludico.
Chi sarà mai ad aver programmato questo spara e fuggi tridimensionale con azione ripresa dal carino posteriore della vostra astronave?
Che domande, la Nintendo! Evviva la Nintendo!
A parte il fatto che finora ci ha

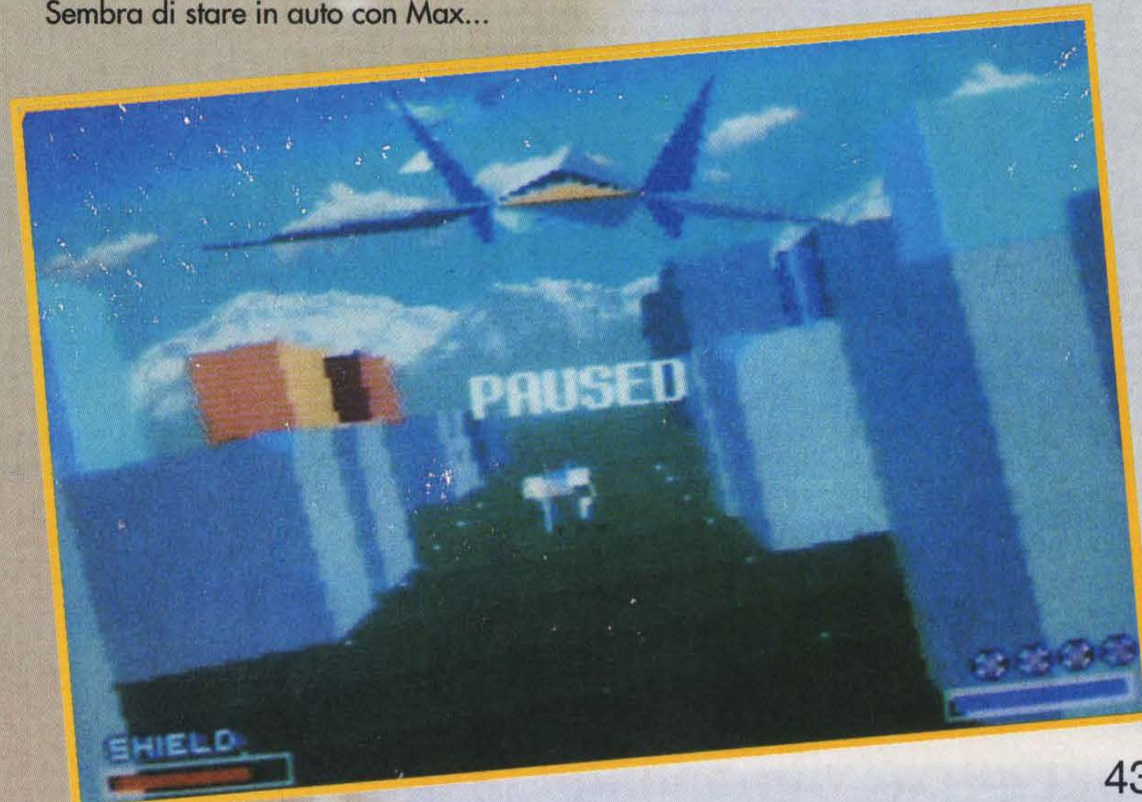
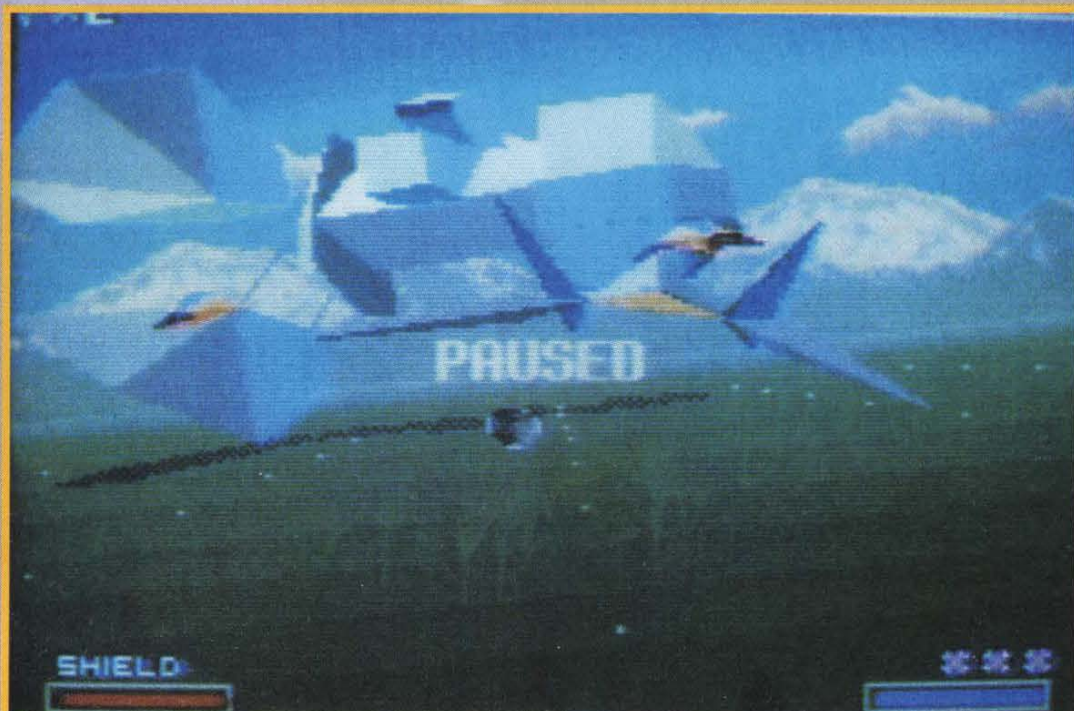
Andiamo a tirare giù quei pozzi petroliferi!

Questo coso grosso qui fa un sacco di male, credetemi!

regalato (naturalmente, dato il prezzo, si fa per dire) mitici successoni del calibro di Pilotwings o Super Mario Kart (per citarne altri rispetto a quelli prima già scritti), bisogna ammettere che la cura maniacale con cui realizza ogni sua produzione software è davvero encomiabile e non a torto Starwing può annoverarsi tra i giochi più attentamente pianificati mai visti. Questo perché il team di programmatori ha cominciato col porsi la domanda: "Quale dev'essere il Basic Instinct che uno shoot 'em up di successo deve suscitare nel videogiocatore?"
Coinvolgimento e sensazione di realistica presenza, si sono risposti. E hanno avuto proprio ragione. Senza il coinvolgimento creato dall'azione e da tanti particolari, come la cura al dettaglio grafico, l'immediatezza dell'interfaccia di controllo e l'atmosfera musicale, uno spara e fuggi risulterà noioso e insignificante.
Ecco, Starwing è interamente improntato allo sforzo di creazione di questo realistico coinvolgimento. E tra la grafica poligonale in cui si è parzialmente immersi (il motivo del "parzialmente" verrà spiegato in seguito), le godibilissime musiche d'accompagnamento e le tonnellate di parlato digitalizzato, devo confessare che ci riesce piuttosto bene.
La storia è in sostanza quella di una pacifica galassia di animali intelligenti, minacciata da misteriosi alieni che vogliono impadronirsene. Un gruppo di quattro eroi, rispettivamente una volpe, un falco, un coniglio e un ranocchio, decide di contare sull'elemento sorpresa (dato lo sparuto numero) e di contrattaccare il malvagio impero alieno. Voi, nei panni della volpe, il capo squadriglia della situazione, avrete il gravoso compito di distruggere astronavi, blastare basi, disintegrare robot, evitare asteroidi e tirare fuori dai pasticci abbastanza spesso i vostri compagni d'azione.
Eh già, perché proprio nel bel mezzo di adrenalinici scontri mozzafiato vi sfrecceranno davanti i vostri amici in tangibile pericolo di trasmigrazione nel paradiso degli animali e spetterà a voi distruggere i loro inseguitori, beccandovi così un sostanzioso bonus alla fine del livello. L'azione e il coinvolgimento non mancano: sfrecciare in mezzo a costruzioni aliene, passare a pelo sotto strani ponti a chiusura temporizzata, raccogliere armi e smart-bomb, e soprattutto sconfiggere enormi mostri di fine livello, distruggendoli pezzo per pezzo, vi appassionerà non poco, anche se alcuni difettucci non mancano.
Innanzitutto il fatto che non potrete completamente interagire con l'ambiente in cui vi trovate; solitamente l'interfaccia a poligoni serviva, almeno nelle sue realizzazioni computerizzate, a immergervi totalmente in un mondo simulato in cui potevate spaziare a vostro piacere. Qui i movimenti dell'astronave risulteranno un po' forzati; nel senso che non potrete andare oltre un certo limite a sinistra o a destra, né vi sarà possibile invertire direzione di marcia, anche se potrete rallentare o accelerare (usando uno speciale boost) ad libitum.
Altro difettuccio è quello che i vostri compagni sono relegati unicamente al ruolo di pure comparse: scordatevi l'interattività di

A cosa giochiamo, a croquet?

Il cattivone del livello easy...

Sembra di stare in auto con Max...

É COMINCIATO IL CONTO ALLA ROVESCIA!

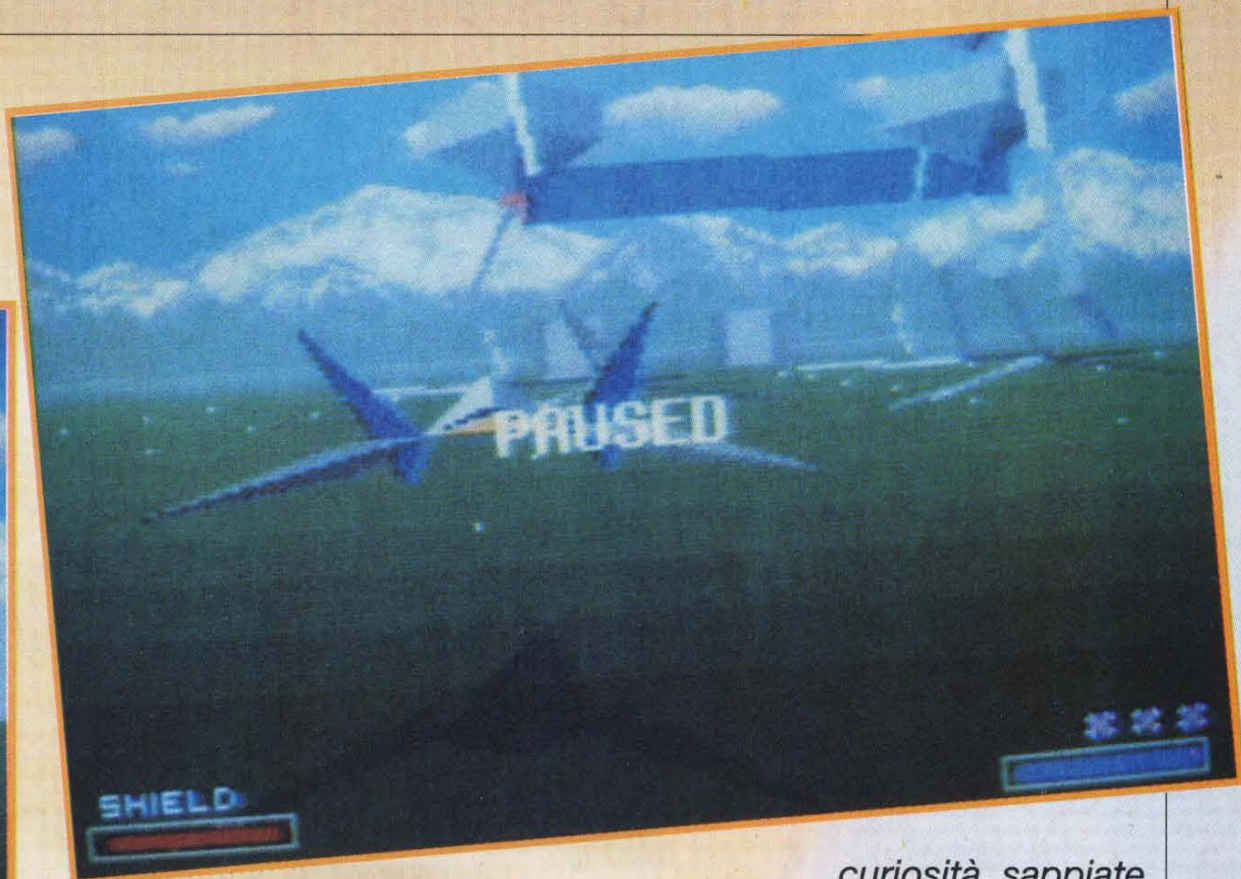
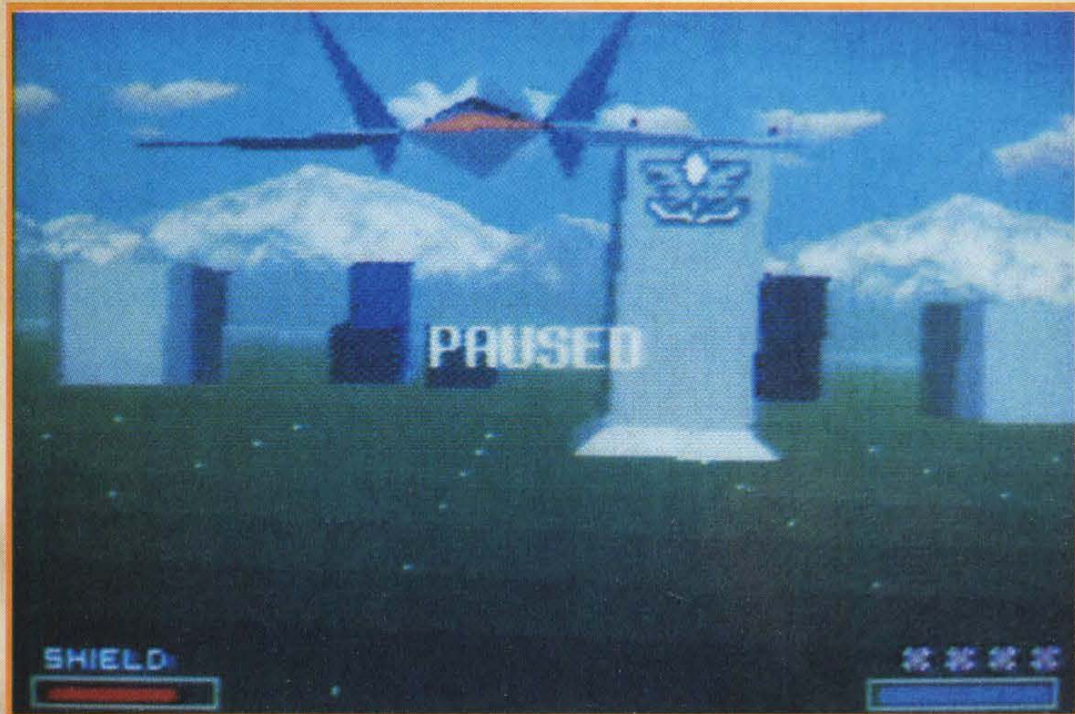
A STEVEN SPIELBERG FILM

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
AMBLIN DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE UNIVERSAL

(...) ED ECCO, DA LONTANO, PROFILARSI ALTA, GIGANTESCA, SINISTRA, UN' OMBRA: ONDEGGIA UN POCO, POI PROCEDE EMERGENDO DALLA VEGETAZIONE, ACCOMPAGNATA DA UN SECCO FRACASSO DI CESPUGLI DIVELTI, DI RAMI SPEZZATI, DI SASSI CHE ROTOLANO ROVINOSAMENTE...

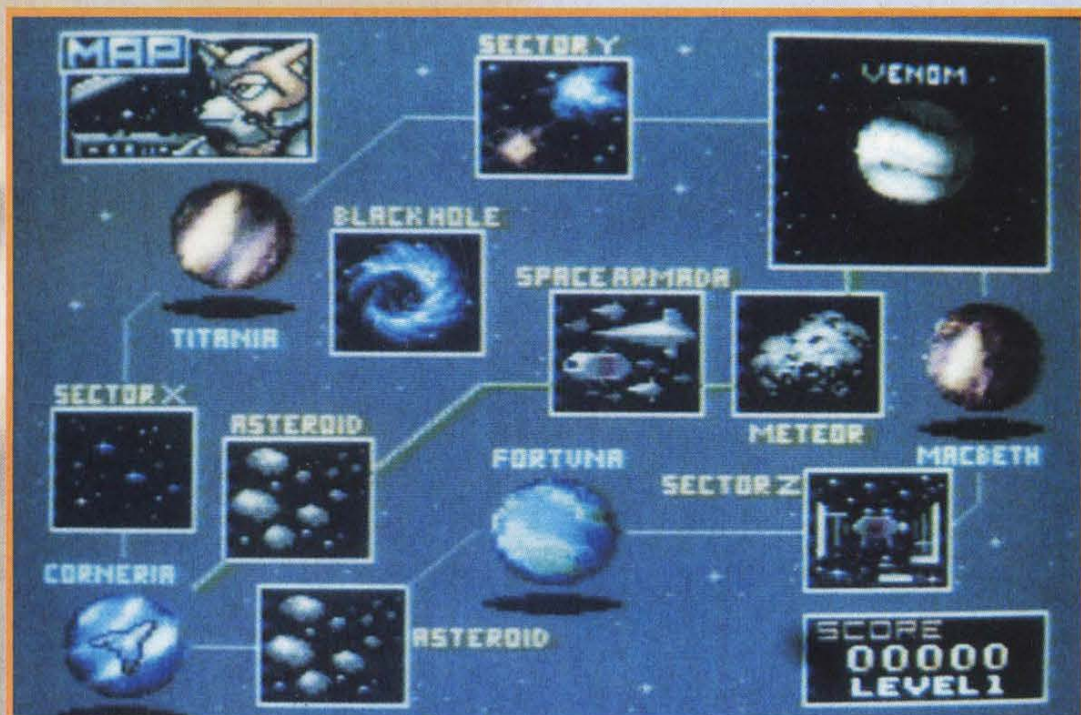
(... CONTINUA)

Due bestioni che rubano un pezzo di base...

Cos'è, il Baxter Building?

giochi come Wing Commander...
La grafica è comunque sempre fluida, anche se lo schermo appare pieno di poligoni; la velocità globale non sarà elevatissima, ma se fosse stata ulteriormente aumentata avremmo probabilmente sfiorato l'ingiocabilità (soprattutto ai livelli superiori) e indubbiamente perso molte più vite in mezzo al grandinare dei proiettili energetici avversari o a torrette che ci crollano improvvisamente addosso o altre cattiverie dei programmatori che non mi dilungo a descrivervi.
La longevità è soddisfacentemente assicurata da tre livelli di difficoltà e da un'ampia e piuttosto varia area di gioco. Gli accompagnamenti musicali (come ho già accennato prima) e gli effetti sonori sono da capogiro, come pure le numerose scene di introduzione, e tutto ciò vi cala non poco nell'atmosfera tesa ed eroica delle missioni.
Insomma, Starwing è davvero quello che si dice un gran bel gioco e non sfigura di certo vicino ai migliori shoot 'em up per il vostro Super Nintendo. Cosicché la conseguente deduzione è lapalissianamente ovvia: compratelo.
Passo e chiudo.

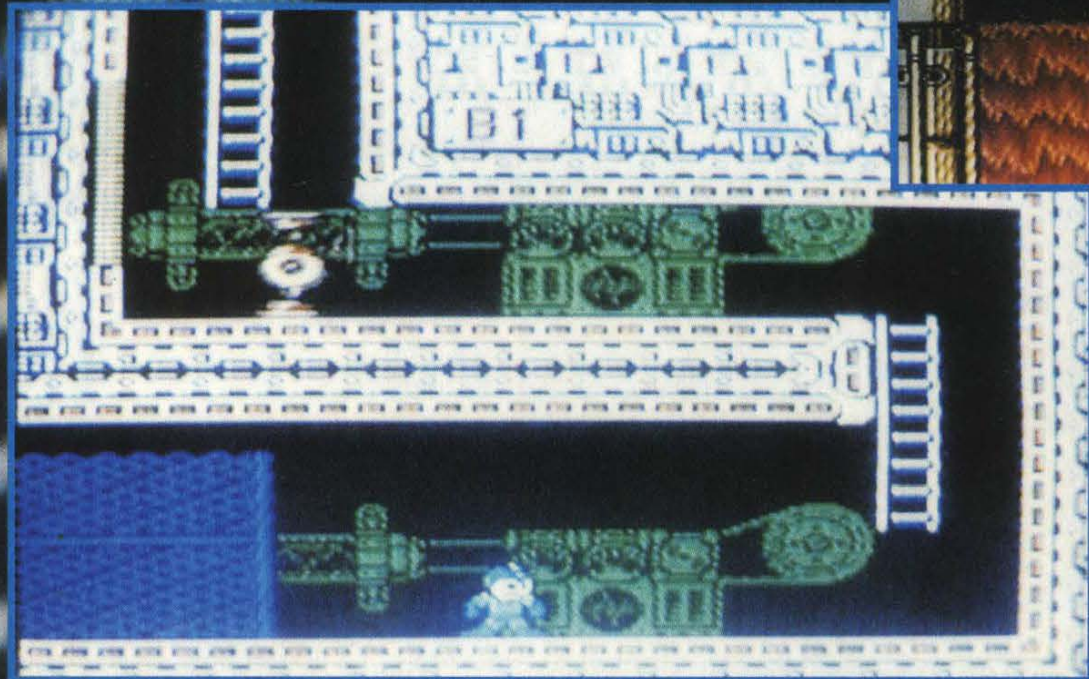
Piermarco Rosa

P.S. Nelle telefonate ricevute durante quest'ultimo mese per il concorso misterioso (a proposito, grazie per avermi svegliato di domenica all'inverecondo orario delle nove mattutine e chi è stato lo sa) ho ricevuto disperate richieste di aiuto per la frase in latino scritta alla fine del misterioso sproloquio; mi avete detto di aver incontrato non poche difficoltà nel decifrarla, e alcuni l'hanno perfino mostrata alla loro professoressa. Quasi tutti mi hanno chiesto perché l'avessi scritta in questa lingua blasfema tanto odiata dai liceali; il motivo è che era un po' provocatoria nei confronti del sesso debole, e che, inoltre, non avendola partorita io, bensì il saggio Ovidio, non mi andava, anche solo minimamente, di storpiarla traducendola. Comunque, ecco, è una frecciatina che riguarda le donne e la castità...
Mi avete anche chiesto se le frasi che ho scritto sono veritiere e rispecchiano situazioni reali, opinioni e preferenze personali. Beh, per soddisfare la vostra incommensurabile curiosità, sappiate che la risposta è: sì; tutto ciò che ho scritto lo ritengo vero in maniera sacrosanta. Per quanto poi saper questo possa aiutarvi a risolvere il mistero del misterioso concorso nel misterioso numero 17 di Consolemania...
(A proposito, procuratevelo se non lo possedete, altrimenti vi sarà impossibile partecipare). A risentirci al mese prossimo in qualche altra misteriosa recensione per questo misterioso spazio...

Ma facciamo fuori 'sta stazione orbitante!

Selezione dei vari livelli...

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +buon uso dei poligoni +inesistenti i rallentamenti	90
SONORO +di grande atmosfera	94
GIOCABILITA' +divertente e longevo	91
NINTENDO	92

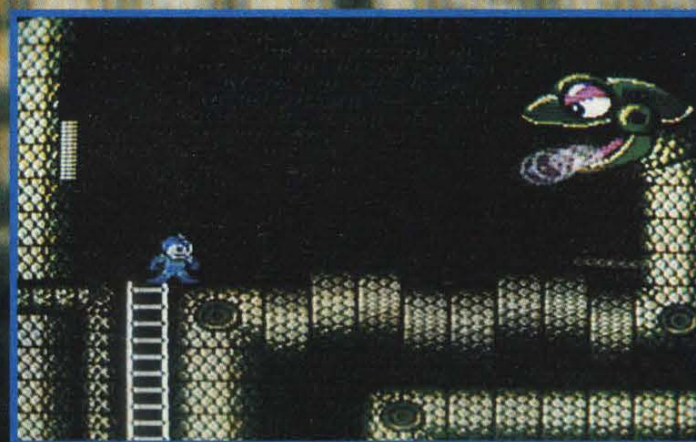
GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ha il casco e gli stivaloni blu... "Signora Raffai, non basta". E ha pure il cane... Chi l'ha visto?

Tenetevi forte, perché Mega Man è tornato e stavolta non farà prigionieri. Quali siano le premesse di questa nuova avventura, però, non chiedetemelo: la scatola qui non c'è (o meglio c'è ma è in tedesco...), e io (sigh!) non ho capacità metafisiche di preveggenza (sarebbero davvero utili, mi accorgerei delle fregature prima del tempo), quindi dovrete accontentarvi di una descrizione nuda e cruda dei livelli che compongono tutto il gioco. Conscio del tremendo shock psicologico che la cosa vi comporterà, Mega Man dovrà scorrazzare a destra e a manca sparacchiando a tutti i nemici e saltando sulle piattaforme che compongono gli otto livelli del gioco (alla ricerca di chissà chi, non si sa) ed eventualmente cercando di portare a casa la cara pellaccia. Tanto per cambiare rispetto gli altri Mega Man che l'hanno preceduto, i nemici che il vostro eroe dovrà affrontare sono otto. Si parte (dove volete, come sempre. Ma per razionalizzare un minutino questa povera recensione andrò in senso orario. Guardate la foto della schermata di selezione del livello di partenza per ulteriori spiegazioni) da Snake Man, così chiamato perché il suo hobby è scuoiare i serpenti allo zoo comunale e assimilarne le capacità venefiche per poi tirare frecciate agli amici (certe battute al veleno...). Costui vive in un mondo tutto verde come la sua giacchetta (di pelle di serpente), i cui muri non sono piastrellati ma squamati e spesso Mega Man dovrà vedersela con certi serpentoni giganti e sputafuoco che cercheranno in tutti i modi di fargli la pelle (non di serpente, stavolta). Una volta che avrete mazzulato questo, potrete darvi da fare con Needle Man, la cui abitazione preferita è un mondo a ciel sereno tutto colorato (oooh! che bello!) dove però non mancheranno le insidie e i soliti nemici cattivi cattivi. Comunque, una volta che sarete giunti al cospetto del cattivissimo in persona, non pensate di averla fatta franca: vi aspetta infatti Top Man, vero figaccione del gioco che, convinto fino all'ultimo che la parte del protagonista sarebbe toccata a lui, non ha gradito la scelta dei programmatori del gioco e ha deciso quindi di vendicarsi sul suo "rivale". Anche in questo mondo domina l'azzurro e se non ci fate attenzione domineranno anche i soliti nemici. Si prosegue dunque con Shadow Man, che si dice fosse l'ombra di un signorotto tanto pauroso, che aveva persino paura della sua ombra, appunto. E quest'ultima l'ha assassinato perché si vergognava, rubandogli il regno, riempiendolo di nemici cattivi e trasformandolo nell'ennesimo livello di Mega Man 3. Una volta picchiato a dovere anche questo, sarà la volta di Magnet Man, l'uomo della magnetite, un tizio

Allora, Pierino, quale vuoi che sia il tuo Baby-Sitter, stasera?

Cosa mai vorrà da me quell'uomo coi piedoni?

La lava scorre veloce a ettolitri, nel livello di Shadow Man (e mi fa la doccia, ah, che bella la sauna... NdP)

Ma signore, non è il caso di fare così solo perché le ho chiesto se sua figlia è in casa...

MEGA MAN 3

con tanto sex-appeal da rendersi irresistibile a tutti: anche alla ragazza di Mega Man, che, passando di lì, ne vuole anche approfittare per vendicarsi. E una volta fatti i conti con Magnet Man, sarà la volta del mitico Gemini Man, un tipo tanto tenebroso da aver costretto gli abitanti del suo livello a una notte perenne. Su, su, amici lettori, non fate così, lo so che di questi Man non ne potete più (nemmeno io), ma non preoccupatevi: siamo già al penultimo. Stavolta tocca infatti a Hard Man, metallaro convinto. E dove poteva stare un metallaro se non in un livello che con la musica metal non c'entra un tubo? E che ne so, io. Già che ci siete picchiatelo, così non ci pensiamo più. Oh, là, finalmente siamo arrivati all'ultimo Man prima della sfida finale: Spark Man, l'uomo delle caverne per eccellenza. Costui infatti vive in un regno altamente tecnologico e dove i cattivi sono davvero cattivi. E alla fine... La lotta delle lotte: dovrete infatti combattere contro l'urfido degli urfidi, il cattivo dei cattivi, insomma lui. il mitico Chissàchi Man, la cui mazzulatura era il vostro obiettivo fin dall'inizio del gioco. E non credete che sia finita qui: vi aspettano ancora Mega Man 4 e 5, he he he he he!

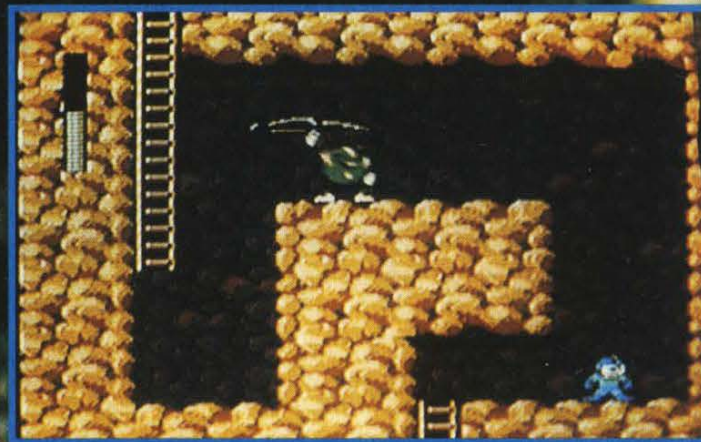
Bene, graficamente parlando il gioco è molto bello, con degli ottimi sprite che si muovono su fondali ben disegnati e molto colorati. A dire il vero alcune locazioni (e alcuni livelli, primo tra tutti il primo contemplato) sono un po' scialbucce, ma questo non conta poi molto. Come sonoro siamo leggermente al di sopra della media del NES, segno che la saga di Mega Man è ancora la più valida a girare su questa ormai mitica console. Per quanto riguarda la giocabilità, beh, ecco, qui iniziano a saltare fuori i veri difetti: tanto per cominciare è parecchio difficile e poi mancano a mio avviso i punti di restart. Non è che non ce ne siano, è che son troppo pochi! Poi non ho capito come mai, una volta ammazzati i nemici di una locazione, ritornandoci questi "resuscitano" miracolosamente, per la gioia del giocatore che deve rifare tutto. Forse ciò è stato imposto dai limiti di memoria della macchina, ma mi sembra una scusa poco verosimile. A parte questo, però, che non pregiudica un bel niente, Mega Man 3 resta un gioco caldamente consigliabile, che offre parecchie ore di sfida e che non completerete certamente in un giorno: per l'esperto del joypad.

Paolone

Tu, campana con gli occhioni, guardami attentamente e ti ipnotizzerò!

Solo soletto in capo al mondo, guardo l'orizzonte in attesa del nemico...

Quel signore là mi sta facendo due roccioni così!!!

Uhm, non c'è che dire, è una situazione parecchio pungente.

NES	
GRAFICA + Buoni gli sprite + Molto colorata	92
SONORO + Spreme il NES	81
GIOCABILITA' + Sfida appassionante - Anche se un po' difficile	86
NINTENDO	88

console e miniature ... tutti i giochi

BOARDGAMES e Rolegames

console best sellers

GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND 2
2 KICK OFF
3 PRINCE OF PERSIA
4 TERMINATOR 2
5 DR. FRANKEN
6 JORDAN Vs BIRD
7 BART VS.THE JUGGERNAUTS
8 MARIO & YOSHI
9 PARASOL STARS
10 Rainb.Islands 2

GAME GEAR

1 SONIC 2
2 SONIC THE HEDGEHOG
3 OUT RUN
4 BATMAN RETURNS
5 DONALD DUCK
6 ALIEN 3
7 AYRTON SENNA GP 2
8 OLYMPIC GOLD
9 TAZMANIA
10 CHUCK ROCK
11 INDIANA JONES LAST CRUSADE
12 SONIC 2
13 G-LOC
14 BART Vs. SPACE MUTANTS
15 PRINCE OF PERSIA

NINTENDOACTION

1 SUPER MARIO BROS 3
2 KICK OFF
3 THE CHESSMASTER

NEO GEO

1 MAGICIAN LORD
2 SOCCER BRAWL
3 RIDING HERO

LYNX

DIRTY LARRY RENAGADE

console best sellers

MEGA DRIVE

1 SONIC 2
2 QUACKSHOT
3 TERMINATOR 2 The Arcade Game
4 POPULOUS
5 WORLD TROPHY SOCCER
6 SONIC 2
7 MICKEY MOUSE Castle Illusions
8 MARIO LEMIEUX HOCKEY
9 INDIANA JONES LAST CRUSADE
10 TEAM USA BASKETBALL
11 SPIDER MAN
12 ELECTRONIC ARTS HOCKEY
13 OLYMPIC GOLD
14 ECCO THE DOLPHIN
15 WWF SUPER WRESTLEMANIA

SUPER NINTENDO

1 STREET FIGHTER II
2 SUPER GHOULS'N GHOSTS
3 ZELDA Link to the Past
4 SUPER MARIO KART
5 SUPER SOCCER *PAL*
6 THE MAGICAL QUEST
7 STREET FIGHTER II *PAL*
8 FINAL FIGHT *PAL*
9 SUPER TENNIS *PAL*
10 CONTRA III The Aliens Wars
11 SIM CITY *PAL*
12 NBA ALL STAR CHALLENGE
13 DEATH VALLEY RALLY Road R.
14 SUPER GHOULS'N GHOSTS
15 SUPER DOUBLE DRAGON

MILANO via San Prospero 1

ROMA via Degli Scipioni 109

MILANO vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

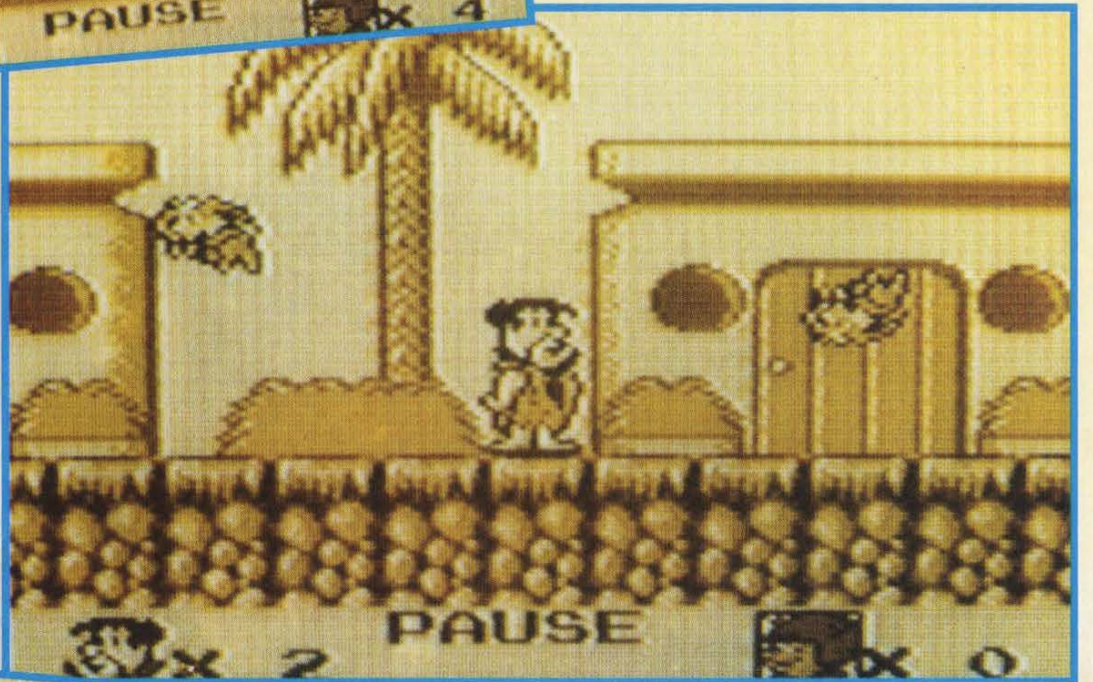
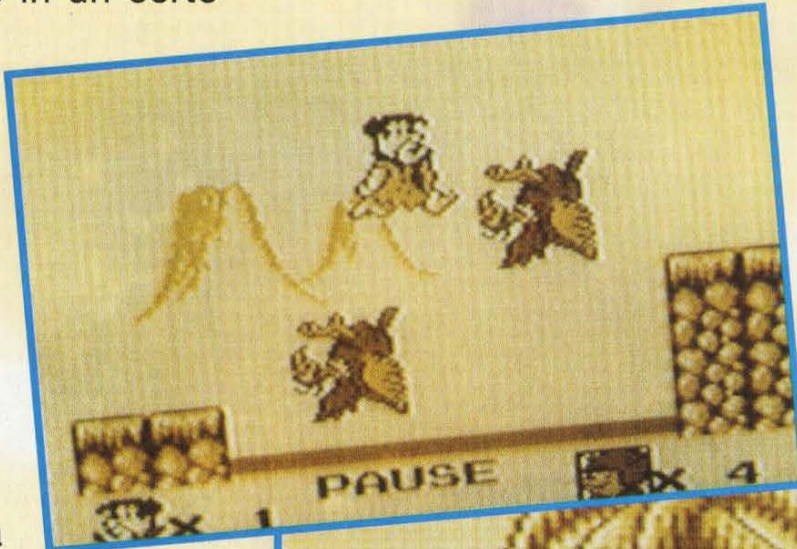
i cataloghi sono in COMPENDIO GIOCHI NEWS pubblicazione omaggio da PERGIOCO

THE FLINTSTONES

81

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Milioni e milioni di anni fa, i cartoni animati erano tutti candore & bontà (quasi), nessun protagonista moriva mai in un'esplosione e non saltavano fuori ogni due secondi parenti stretti privati della memoria e trasformati in acerrimi nemici. Non per niente li guardavano anche gli adulti.

Polemiche a parte sull'"irresistibile carica di simpatia" dei Flintstones (tutti al muro è essere gentile) bisogna riconoscere che in un certo qual modo sono stati utili alla società: se c'era un bambino bisognoso in giro, lo si schiaffava davanti alla TV a pretendere di divertirsi con Wilma, Barney, Fred & C. Qualche volta poi i bambini credevano davvero di divertirsi, e si levavano così definitivamente dai piedi (ho sempre desiderato un pupazzo di Fred a grandezza naturale. Per strappargli le braccia). I famosissimi e amatissimi Flintstones, comunque, sono i protagonisti di questo nuovo fiammante gioco per Gameboy: la trama è abbastanza esile, e non intralcia troppo il gioco vero e proprio. Stando al capolavoro di trama e intreccio, Fred avrebbe trovato una mappa del tesoro e si sarebbe messo alla ricerca del bottino per rimpinguare le proprie casse.
In sostanza il gioco è un platform game: il giocatore controlla Fred Flintstone e lo deve guidare attraverso una serie di scenari preistorici popolati di animalacci di ogni genere per poter arrivare alla fatidica "X": tra Fred e il pecunio però si frappongono numerosi avversari, che andranno eliminati mediante l'uso di una cattivissima ascia da lancio. Questi avversari poi potranno essere usati come gradini grazie a un particolare accorgimento: stordendoli "a mezz'aria" infatti potrete tranquillamente saltargli sopra e raggiungere qualsiasi luogo prima inaccessibile (utile per pulire sopra il frigo, quindi). Nonostante i personaggi (che in effetti a qualcuno potrebbero anche essere simpatici), The Flintstones è un gioco gradevole e divertente, ben realizzato e giocabile: lo sprite di Fred è disegnato molto bene e lo stesso vale per i fondali molto chiari, anche se di tanto in tanto un po' scarni. Per tradurre in Italiano, giocandoci vi divertirete.

Marco Auletta

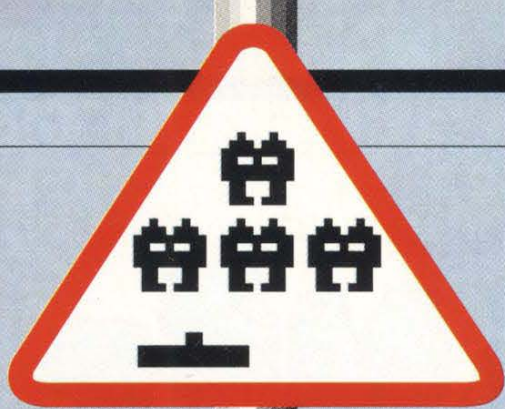
Balzellon balzelloni puliam sopra il frigo

Torna a casa, Fred...

Ascia da lancio... lanciata!

Prova a pensarci un po' e vedrai che ti viene in mente...

GAME BOY	
GRAFICA + Buoni sprite - Fondali scarni	80
SONORO + Allegro e riconoscibile	82
GIOCABILITA' + Intuitivo	81
TAITO	81

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ha i baffi ed è il protagonista di decine e decine di giochi e assomiglia perfino a Mario: che Saddam voglia spodestare il nostro beniamino sul Super NES?

Cara, butta la pasta che sono tornato a casa!

Oho, ma che bella centrale elettrica!

Beh, a dire il vero è di solito il co-protagonista dei giochi (quello che si prende le missilate in fronte per la precisione) e non è mai dichiaratamente lui, ma da un gioco che ha come sottotitolo "Return to the Gulf" cosa si potrebbe intendere. Anche con la trama del gioco che vede il dittatore-terrorista di una nazione invadere con le sue truppe un piccolo e fiorente stato vicino, mi sembra che i programmatori ci vogliano suggerire qualcosa (come si può anche intuire dall'introduzione). L'unica differenza è che qui invece di impiegare centinaia di migliaia di marine tipo Gunny, carri armati, F-15, F-16, F-etc., Tornado (no, quelli no, per carità) e una totale superiorità aerea decidono di mandare a devastare le linee nemiche un semplicissimo elicottero (mi sembra superfluo specificare chi lo dovrà pilotare, vero?). Semplicissimo elicottero è forse un po' troppo riduttivo per questo piccolo arsenale volante, quello del gioco è infatti una copia ridotta del famoso Apache plurisimulato in diversi giochi. Qui abbiamo semplicemente il cannone mitragliatore orientabile che può servire un po' per tutti gli usi: si va dal guerrigliero armato di fucile (o dal POW, a seconda dell'abilità del giocatore) al carro blindato: basta sparare abbastanza a lungo. Se avete un poco più di fretta e volete risparmiare colpi (anche perché è abitudine del nemico quella di rispondere al fuoco nel frattempo) potete provare con i missili Hydra, sono delle specie di Hellfire non guidati: fate conto che siano dei proiettili moolto più grossi del normale. Ci sono infine i missili guidati per i lavori più grossi tipo gli hangar.

Premete start e avrete la vostra situazione e una mappa con gli obiettivi.

Partiamo dalla nostra cara vecchia nave...

Il gioco lo dovreste conoscere già da un pezzo grazie alla versione Megadrive, la conversione SNES è infatti identica all'originale, forse perfino migliore dal punto di vista del dettaglio grafico. Desert Strike non si può definire proprio un simulatore anche su console: i controlli sono estremamente semplificati, e il Super NES si accontenta di utilizzare solo tre pulsanti (uno per ogni arma). Niente problemi per altitudine o altri controlli: in effetti il gioco è uno shoot 'em up con una visuale un po' particolare. Anche per il fuoco non bisogna essere eccessivamente accurati, è sufficiente azzeccare la direzione e al resto ci pensa il vostro cannoniere. All'inizio del gioco è infatti possibile scegliere il proprio co-pilota, non è comunque una scelta vitale, da lui dipende l'efficenza con cui si riesce a distruggere un-bersaglio ma il grosso del lavoro sta a voi, al pilota.
Tra le opzioni iniziali, oltre alla scelta della campagna, c'è anche la possibilità di scegliere il tipo di controllo dell'elicottero, dall'alto (è lo stile più semplice e più giocoso) o dall'abitacolo e potete aggiungere anche l'inerzia se volete un comportamento più realistico dell'elicottero. Già che parliamo di opzioni, se per caso vi fosse sfuggita la presentazione con briefing accluso, è sufficiente premere start per conoscere la vostra situazione. Nella schermata sono riportati gli obiettivi della missione e una mappa che indica tutti i possibili obiettivi da colpire, la vostra posizione, etc.; insomma tutto è organizzato in modo da lasciarvi dedicare in piena tranquillità al blastaggio del prossimo obbiettivo. C'è poi lo status dell'elicottero, è questo l'unico particolare a cui bisogna prestare un minimo d'attenzione, anche se è difficile non accorgersi delle sirene che vi avvertono dell'esaurirsi del carburante o delle pietose

condizioni in cui avete ridotto la preziosa macchina volante.
Per fare rifornimento è sufficiente accostarsi a un deposito di carburante o di munizioni (ebbene sì, finiscono anche quelle) per recuperarle, e lo stesso vale per qualcuno dei vostri soldati che ogni tanto vi capita di "tirare su" durante una missione. Se anche i depositi di carburante e munizioni depositati dalle vostre

Riportiamo un po' di POW a casa...

truppe non bastassero potete sempre prenderne in prestito dal vostro avversario (o meglio dalle macerie delle sue installazioni).
Pur trattandosi di un giochino tutto sommato "arcade" le missioni sono bene organizzate, anche se non numerosissime. Sono suddivise in quattro campagne: si parte con il tentativo di stabilire una superiorità aerea sulla zona di guerra. In questa campagna si tratterà essenzialmente di distruggere gli aeroporti nemici. Si passa poi alla distruzione degli Scud nemici, per la buona pace dei paesi vicini, mentre la terza campagna comprende una serie di missioni tattiche che comprendono il anche il salvataggio di diversi alleati compresi i dodici membri dell'ambasciata presi come prigionieri. Nella quarta e ultima missione si tratta invece di proteggere i campi petroliferi sul territorio.
Il punto forte del gioco è sicuramente l'originalità.

Eliminare i radar è una delle cose più importanti..

Spianiamo un aeroporto nemico...

Anzitutto graficamente, per quanto riguarda l'inconsueta visuale in prospettiva che, unita alla buona qualità grafica di mezzi (quantunque i frame di animazioni non siano tra i più numerosi che abbia mai visto) e fondali fornisce risultati visivamente molto belli e realistici. Ma c'è anche un certo equilibrio tra strategia e azione (quantunque spostato più verso quest'ultimo): c'è qualcosa di più del semplice spara e fuggi, la missione da eseguire vi costringe a recuperare prigionieri, rifornimenti, sempre con un occhio allo stato dell'elicottero senza pesare però sull'azione pura.
Come spara e fuggi non mi ha invece particolarmente esaltato, anche perché spesso e volentieri per distruggere il nemico è necessario sostargli davanti e beccarsi inevitabilmente i colpi di contraerea.
Le missioni sono bene organizzate, non sono troppo numerose ma parecchio difficili, anche se siete dei giocatori bravini non dovreste metterci poco a recuperare lo scalpo... ehm, i baffi di una nostra conoscenza.

VF

SUPER NES

GRAFICA +Buona la prospettiva... +...e la sua realizzazione.	**96**
SONORO -Scarse le musichette... +Passabili gli effetti nel gioco.	**82**
GIOCABILITA' +Semplice e divertente. -Alla lunga un po' monotono	**89**
ELECTRONIC ARTS	**89**

82

GIOCATORI	1
LIVELLI	3
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

All'angolo destro della sala... lo zombie decapitato (che perde liquami verdi un po' dappertutto); all'altro angolo... Mister Splatterhouse (con uno scheletrico volto demoniaco). Scopo del gioco: riuscire a capire chi è il cattivone tra i due!

Lancio di zombie...

"Allora, mi stava dicendo che le hanno rapito la ragazza. Beh, mi sembra più che comprensibile il fatto che lei si sia alterato, ma da questo a diventare un mezzo demone!"

"Ma vede dottore, non è così semplice come può sembrare. A parte il fatto che è già la terza volta che dei mostri mi fregano la ragazza e la nascondono in quella dannata casa..."

"Vuol dire che è già successo altre volte?"

"Beh, glielo stavo giusto dicendo.

Sfogo modello nuclearizzazione totale: tutto ciò che viene preso dagli "schizzi" di carne viene eliminato.

Questa è già la terza volta che una banda di esserilli schifosi arriva e mi ruba la fidanzata. Ora, provi un attimo a immaginare che impatto può avere una cosa simile sulla mia carriera di playboy. Con quale faccia mi posso presentare da una ragazza e dirle: - Ciao, come va? Sai, una banda di mostri putrescenti mi ha appena fregato le mie ultime tre ragazze. Ti andrebbe di diventare la quarta? -"

"Suggerirei non con quella!"

"Cosa?"

"La faccia. Dicevo, suggerirei di non presentarsi a una ragazza con la faccia di un demone scuoiato. Non penso che gradirebbe il pensiero. Ma torniamo a noi; cosa ha fatto dopo che le hanno rapito la ragazza? "

"Quello che avrebbe fatto qualsiasi persona sana di mente!"

"Ha chiamato la polizia?"

"No, ho invocato il diavolo e ho fatto un patto con un demone!"

"Già, certo, come ho fatto a non pensarci. Mi sembra una cosa più che naturale. E immagino che sia stato in quel frangente che ha ricevuto la faccia da mostro."

"Oh, no. Quella l'avevo già prima. Sa, è un ricordo delle avventure precedenti. Questa volta ho solo ricevuto un po' di potere demoniaco. Allora sono entrato in quella maledetta casa per recuperare la mia ragazza, e ho scoperto che era letteralmente piena di mostri: vampiri, zombie, mummie, licantropi... Li ho ammazzati tutti, uno per uno, anche le streghe e i diavoli!"

"E quindi ha liberato la sua ragazza!"

"No. Quando lo scontro è finito mi sono reso conto di aver sbagliato casa.

Nessuna parte della casa è "pulita": pure il garage è infestato!

Stavano soltanto facendo un party in maschera. Vede dottore, il fatto è che queste dannate dita demoniache sono grosse come dei prosciutti: non è mica facile scrivere un indirizzo giusto! Comunque alla fine sono riuscito a trovare la casa giusta. Ho avuto i primi sospetti quando ho visto che continuavano a caderle dietro enormi fulmini, come nei film dell'orrore. Devo ammettere che anche la presenza di tombe scoperchiate mi ha dato un piccolo aiuto..."

"Ma è riuscito a salvare la sua ragazza?"

"Beh si. Anzi no. Non esattamente. Diciamo che l'ho salvata da quei mostri schifosi. Solo che poi ha avuto un piccolissimo incidente..."

"Un trauma per quello che le è successo? Penso che sia una cosa più che normale."

"No, intendevo dire che poi me la sono mangiata."

"Ehm... in senso figurato immagino!"

"Mica poi tanto figurato. É per questo motivo che sono venuto qui..."

SPLATTERHOUSE PART 3

Ecco il momento della trasformazione da cattivo a cattivissimo!

"Beh, ehm, erg... vedi figliolo, ehm, per un caso come il tuo sa-

Ma che schifo! Da che parte per l'uscita, scusi?

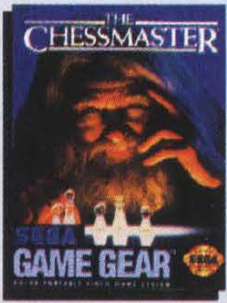
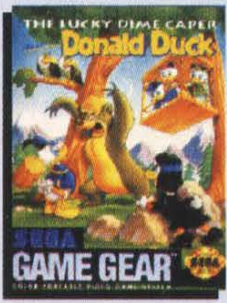
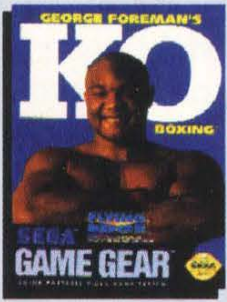
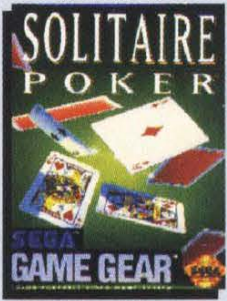
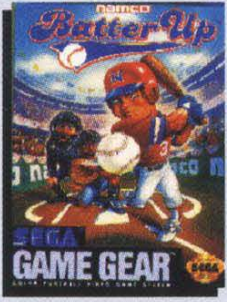
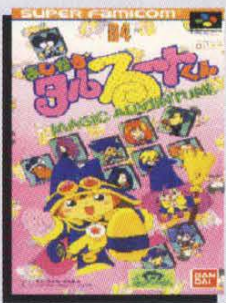
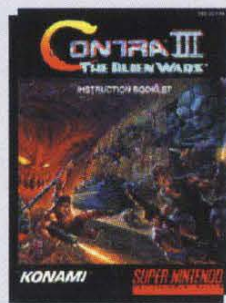
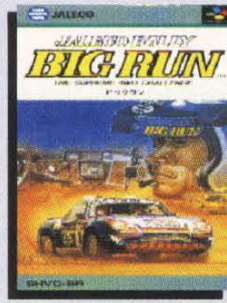
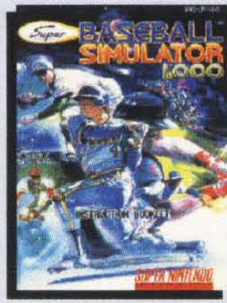
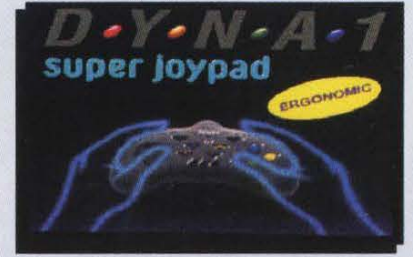
rebbe forse più adatto uno psicologo. Io sono solo un semplice dottore, mi occupo di curare le malattie della gente, ehm, non me ne intendo molto di psicologia demonesca..."
"Oh, ma lo so benissimo. Non sono venuto da lei per una visita psicologica! Il fatto è che quando ho mangiato la mia ragazza mi si è fermato un ossicino proprio in gola e mi da un fastidio terribile e... dottore su, non faccia così, scenda da quella tenda. E la pianti di chiamare la sua segretaria! Me la sono mangiata mentre ero in sala di aspetto..."
Ok, ok, lo ammetto, non è andata esattamente così, ma direi che questo breve dialogo dovrebbe rendere abbastanza chiaramente l'idea di Splatterhouse 3. Il gioco è fondamentalmente un beat 'em up, con una scarsissima (a livello quantitativo, non qualitativo) componente di arcade adventure. Lo scopo è quello di riuscire ad attraversare tutta la casa maledetta all'interno della quale è prigioniera la ragazza di Mister Splatterhouse, per cercare di salvarla. Inutile dirlo (ma lo diciamo lo stesso

La mascherina indica dove state voi e dovete arrivare fino alla X...

Ho sempre odiato gli orsetti di peluche!

perché ci pagano per farlo), tutto l'edificio è popolato dagli esseri più orridi, schifidi e cattivi che si possano immaginare. Proprio sulla componente splatter di questi ultimi si è incentrata l'attenzione dei programmatori, a discapito di altri elementi. I mostri sono veramente ripugnanti (per riuscire a realizzarli il programmatore mangiava decine di panini con würstel, senape e crauti pochi minuti prima di andare a dormire, poi si svegliava nel mezzo della notte e disegnava quello che aveva sognato...), soprattutto quando vengono colpiti, con liquidi verdastri che si spargono ovunque, teste che volano via e altre facezie di questo genere. Anche la varietà degli avversari è soddisfacente, cosa che purtroppo non si può dire delle mosse a disposizione, abbastanza limitate. Avanzando per le stanze della casa si possono raccogliere vari oggetti, tra cui miracolose sfere che permettono al nostro eroe di fare emergere la propria parte demonesca per un limitato periodo di tempo. Ovviamente non mancano le armi, dalle mazze da baseball fino alle mannaie, senza dimenticare ovviamente oggetti molto più artigianali e splatter, come i mattoni e le assi di legno!
La grafica è discreta, anche se a tratti lo schermo risulta troppo pieno di elementi decorativi per riuscire a distinguere chiaramente nemici e oggetti. Tutto è intriso di sangue e viscere, secondo la più classica tradizione splatter, e i nemici uccisi non mancano mai di lasciare dietro di loro una bella pozza di fanghiglia verdognola. La giocabilità è piuttosto buona (specialmente rispetto agli altri due, che a tal proposito non erano un granché NdR), ma come ho già detto le mosse sono abbastanza limitate e i nemici, per quanto vari, tendono a comportarsi tutti nello stesso modo.
Divertente, sempre che siate disposti a sorbirvi qualche cariolata di scene splatter.

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + ottimo lo splatter - confusi i fondali	83
SONORO + musichetta horror + effetti adeguati	84
GIOCABILITA' + divertente agli inizi - stufa rapidamente	81
NAMCOT	82

GIOCHI & ACCESSORI

SUP. FAMICOM SUP. NINTENDO

RETURN OF DB.DRAGON	69.000
DINO CITY	77.000
ACROBAT MISSION	79.000
ALIEN VS PREDATOR	99.000
BILL LAMB. BASKETBALL	29.000
CALIFORNIA GAMES 2	72.000
CHUCK ROCK	89.000
FIRE POWER 2000	95.000
FOREMAN KO BOXING	89.000
IMPERIUM	79.000
KABLOOEY	85.000
RAMPART	85.000
ROBOCOP 3	85.000
SILK WORM 4	85.000
SD GUNMAN	79.000
SPIDERMAN VS X-MAN	93.000
SUPER MARIO WORLD	69.000
WORDTRIS	29.000
CARRY CASE	29.000
JOYPAD RAGGI INFRAROSSI	75.000

MEGA DRIVE MEGA CD

BATTLE SHIP GAMOLA	64.000
DAHNA	59.000
DRAGON FURY	39.000
FATAL REWIND	39.000
GLERYLANCER	39.000
GODS	69.000
LHX ATTACK CHOPPER	69.000
MARVEL LAND	39.000
GLOBAL GLADIATORS	79.000
OUTLANDER	69.000
POWER MONGER	79.000
PREDATOR 2	29.000
SUPER MAN	69.000
THE ACQUATIC GAMES	45.000
TOXIC CRUSADES	59.000
WWF WRESTLEMANIA	69.000

SUPER OFFERTE!

SEGA CD
IN OMAGGIO!!!
SEI GIOCHI
DUE CD MUSICALI
£. 749.000

SUPER ADVANDAGE
£. 95.000

SEGA MEGADRIVE + STREET OF RAGE 2
£. 299.000!

GAME BOY

BALLON KID	33.000
BATTLE TOADS	43.000
BONK'S ADVENTURE	43.000
DARKMAN	45.000
ELEVATOR ACTION	37.000
FIGHTING SIMULATOR	45.000
GARGOYLES QUEST	39.000
KNIGHT QUEST	39.000
MOUSE TRAP HOTEL	39.000
MR.DO	39.000
NINJA BOY	35.000
OUT OF GAS	39.000
RESCUE OF PR. BLOB	35.000
ROLAND'S CURSE	29.000
RUNES OF VIRTUE	43.000
SOLAR STRIKER	35.000
STAR SAVER	29.000
SWAMP THING	43.000
UNIVERSAL SOLDIER	39.000
CARRY ALL	19.000

DISPONIBILE VIDEO CASSETTA CON TUTTE LE NOVITA'

HANDY POWER KIT

£.72.000

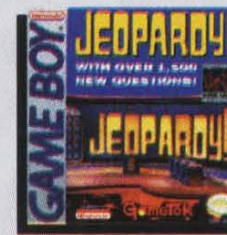
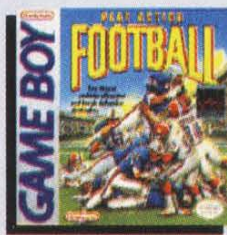
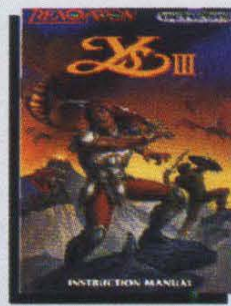
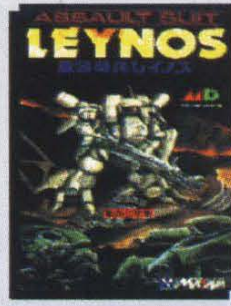
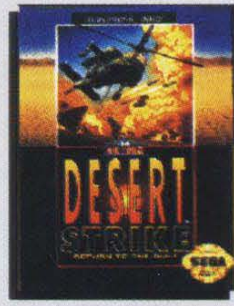
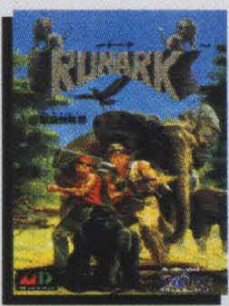
CARTUCCE ORIGINALI USATE GARANTITE

MEGA DRIVE DA £.19.000
GAME GEAR DA £.15.000
GAME BOY DA £.15.000
SUP. FAMICOM
SUP. NINTENDO DA £. 29.000

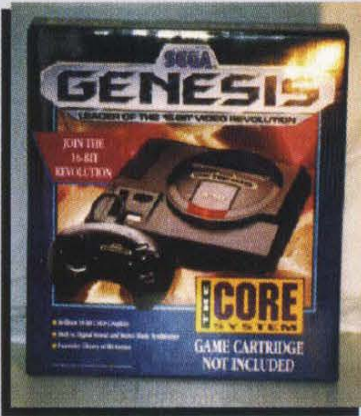
SERVIZIO PERMUTE USATO
TEL. 051/343.504

HANDY BOY

£.57.000

ARRIVI GIORNALIERI, RICHIEDETE GRATUITAMENTE I NOSTRI CATALOGHI

OLTRE 2000 TITOLI DISPONIBILI!!! TELEFONATE...

MEGA DRIVE MEGA CD

AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
BARE KNUCLE 2
BIO HAZZARD BATTLE
CAPITAN AMERICA
CHAKEN FOREVER MAN
DOUBLE DRAGON 3
G-LOC
GOLDEN AXE 3
HIT THE ICE
JENNIFER CAPRIATI TENNIS
JOE MONTANA FOOT. 3
MC KIDS GLOBAL GLADIAT.
NBA ALL STAR CHALL.
NHL PA HOCKEY 93
PAPERBOY 2
POWER ATHLETE
SORCERER'S KINGDOM
STEEL TALONS
STREET OF RAGE 2
SUPER SHINOBI(SHIN.2)
SONIC 2
SUPER WWF WRESTLEM.
TALE SPIN
TERMINATOR2 ARCADE
X-MEN
WINGS COMMANDER

BATMAN 3
BATTLE TOADS
MUHAMMED ALI BOXING
OUTRUN 2019
PGA TOUR GOLF2
TINY TOONS
FLASH BACK
JAMES BOND 007
BLASTER MASTER2
CHASE HQ 2
FATAL FURY
KING OF MONSTER
SPEED WAY PRO CHALLENGE
ROAD AVENGER
HUMANS
WOLF CHILD

SUPER FAMICOM SUPER NINTENDO

ALIENS 3
DESERT STRIKE
DRAGON'S LAIR
FATAL FURY
HOME ALONE 2
HOOK
MICKEY M.MYS.QUEST
MIGHT AND AMGIC 2
NBA ALL STAR CHAL.
OUT OF THIS WORLD
ROAD RIOT
ROCKY AND BULLWINKLE
SPIDERMAN VS X-MEN
SUPER STAR WARS
TERMINATOR 2
THE BLUES BROTHERS
WINGS 2
WINGS COMMANDER

BATMAN RETURN
CARL RIPKEN BASEBALL
COOL WORLD
F1 GRAN PRIX 2
F1 HEXAUST HEAT 2
SUMO FIGHTING
SUPER VALIS IV
TOYS
OUTLANDER
TERMINATOR
BLOUS BROTHERS
SUPER COMBATRIBES
DOOMSDAY WARRIORS
SUPER STRIKE EAGLE
UTOPIA
KING ARTHUR WORLD
FIRST SAMURAI
STREET COMBAT
SPINDIZZI WORLD
STAR FOX

GAME GEAR

ALIENS 3
BART VS SPACE MUT.
BATMAN RETURN
CHUCK ROCK
DONALD DUCK
PREDATOR 2
PRINCE OF PERSIA
G-LOCK
INDIANA JONES
OLIMPIC GOLD
OUTRUN EUROPA
SONIC THE EDGEHOG 2
SPACE HARRIER
STREET OF RAGE
SUPER MONACO GP
SUP. MONACO GP II
SUPER SMASH TV
TALE SPIN
TAZMANIA STORY
WAKE OF VAMPIRE

SUPER OFF ROAD
ARCH RIVALS
KRUSTY'S FUN HOUSE
SPIDERMAN 2
HOME ALONE
DOUBLE DRAGON
ARIEL (LA SIRENETTA)
DEFENDER OF OASIS
HOLYFIELD BOXING

GAME BOY

ALIENS 3
BARBIE
DOUBLE DRAGON 3
DR. FRANKEN
SPIDERMAN 2
SUP.MARIO WORLD 2
SUPER STAR WARS
SWAMP THING
TALE SPIN
TERMIN.2 THE ARCADE
THE SIMPSON
KNIGHT QUEST
LITTLE MERMAID
LOONEY TUNES
TOM & JERRY
TRACK 'N FIELD
HOME ALONE 2
WAVE RACE
WORLD CUP SOCCER
WWF SUPERSTARS 2

FLINSTONES
TOP GUN
EMPIRE STRIKES BACK
AUENGING SPIRIT
KRUSTY'S FUN HOUSE
BATTLE SHIP
SUMO FIGHTER
ARMA LETALE
COOL WORLD
TITUS THE FOX
J.CONNORS TENNIS
SWORD OF HOPE 2

SEGA CD

WONDERDOG
CHUCK ROCK
DRACULA
NIGHT TRAP
BATMAN RETURN
COBRA COMMANDER
SEWER SHARK
RISE OF THE DRAGON
HOOK
PRINCE OF PERSIA
KRISS KROSS
MARKY MARK
WOLFCHILD

OFFERTE ONE

SUPER NINTENDO +
CARRY CASE +
JOYPAD A R.INFRA +
SUPER MARIO 4 +
CAVO SCART +
ADATT. 220V.

£. 449.000

GAMEBOY +
TETRIS +
SUPER MARIO 2

£. 189.000

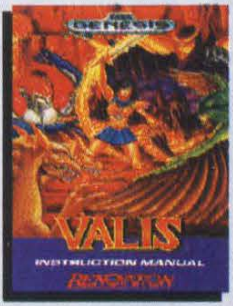
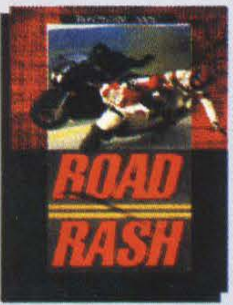
GAME GEAR +
BATMAN RETURN

£. 259.000

COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA
TEL. 051 343504 343362 347736 FAX. 051 344906

10 % DI SCONTO CON LA ONE CARD!!!

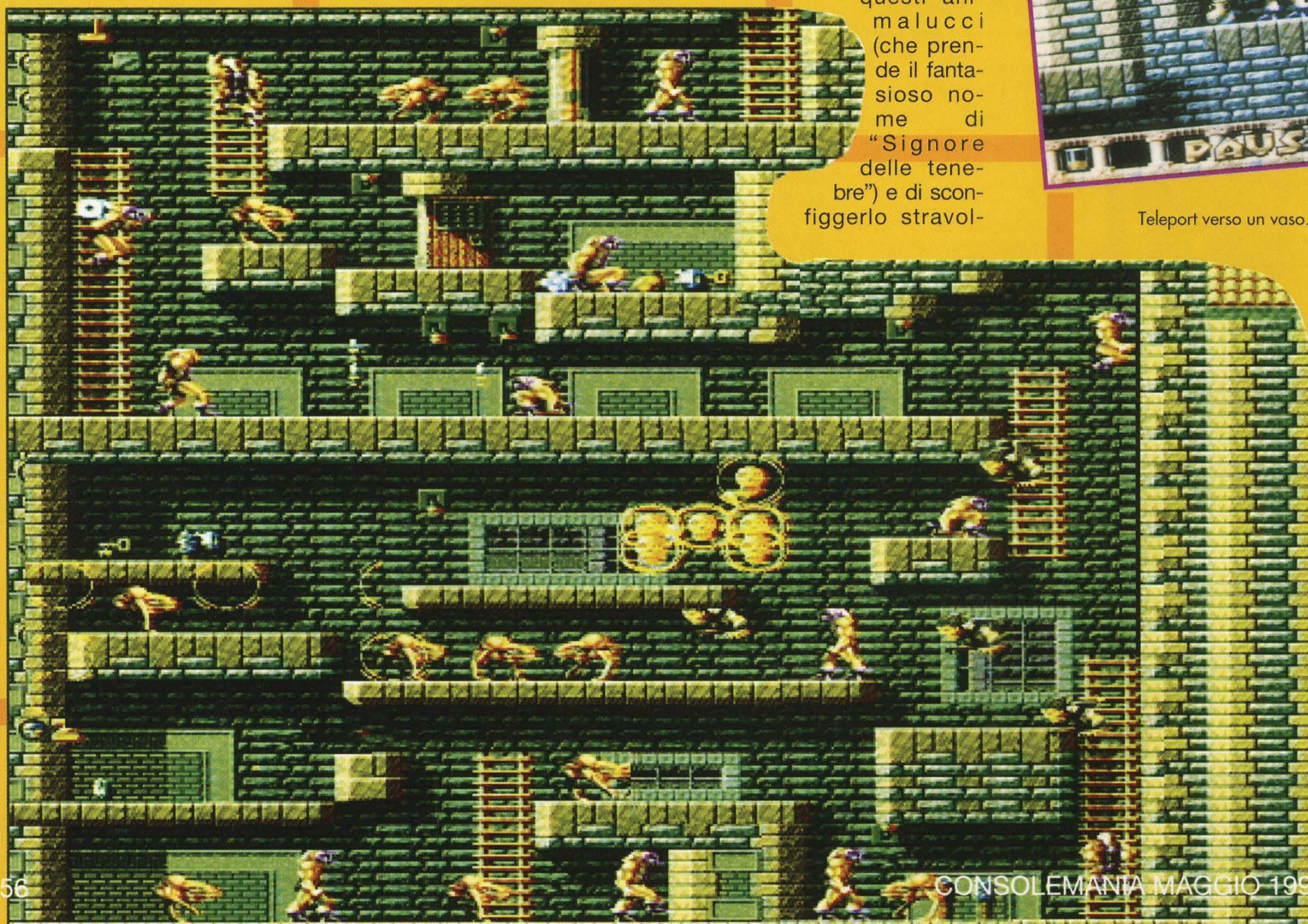
91

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Iniziamo subito con un paio di arpie...

Avete voglia di cimentarvi in un bellissimo arcade adventure per il vostro caro, osteggiato e riverito Super Nintendo? Noo? E a me non interessa, sto scrivendo questa recensione alle undici di sera, il minimo che possiate è fare è leggerla!

Era una notte buia e tempestosa... No, troppo banale, c'era una volta... No, anche questo come inizio non mi sembra il massimo della vita; proviamo con questa: immaginate di essere un simpatico ragazzone che vive in un mondo parallelo, ma popolato da animali diversi e indietro di circa cinquecento anni (come inizio mi sembra già più accettabile); un bel giorno però voi vi stufate di essere continuamente attorniati da arpie, orchi, draghi e insettidi vari; decidete quindi di andare a cercare il re di tutti questi animalucci (che prende il fantasioso nome di "Signore delle tenebre") e di sconfiggerlo stravolgendo un perfetto ecosistema. Dovrete quindi viaggiare attraverso quattro immensi mondi, i quali a loro volta saranno composti da tre sottolivelli ciascuno. I mondi sono rispettivamente un villaggio greco-romano, l'interno di un tempio, le fondamenta dello stesso e l'ultimo non ve lo dico principalmente per due motivi: il primo è che

Megablast totale. Nuclearizziamo tutto!

Teleport verso un vaso...

GODS

sono mostruosamente subdolo e cattivo; mentre il secondo è che voglio scrivere più caratteri possibili, caratteri che non sarebbero stati così tanti se vi avessi detto subito l'ultimo livello.
La vostra avventura consisterà principalmente nell'attraversare i sopracitati livelli sparando ai nemici che vi verranno incontro; ma non si ferma qui questo gioco, infatti per passare di livello in livello dovrete superare delle porte che si potranno aprire solo con l'ausilio di determinate chiavi sparse per lo stage in questione. Le suddette chiavi però potranno essere nascoste o irraggiungibili con un semplice salto (ad esempio se la chiave è posta vicino a degli acuminatissimi spuntoni), per questo dovrete azionare alcune leve che potranno aprirvi la strada per recuperare la chiave, oppure liberare alcuni mostrerelli, oppure lo scoprirete da soli; vi assicuro che anche se nei primi livelli gli enigmi da risolvere saranno di una facilità addirittura imbarazzante, a mano a mano che avanzerete i problemi da risolvere diventeranno sempre più ingenti e dovrete sempre maggiormente sfruttare le vostre innate capacità intellettive.
Quello che rende però questo gioco diverso da tutti gli altri è l'intelligenza artificiale di cui sono dotati tutti i vostri avversari. Ma non basta: l'intelligenza dei vostri antagonisti aumenterà a mano a mano che avanzerete nei livelli; ad esempio se nel primo sottolivello dovrete lottare contro degli stupidi esseri che non faranno altro che venirvi addosso, nel terzo vi troverete a fronteggiare mostri dotati di una grande resistenza, e addirittura sarete costretti a tornare indietro di molte piattaforme pur di seminare qualche mostro particolarmente adirato; la loro spiccata intelligenza, potrà però anche venirvi utile: se per esempio vorrete arrivare a un tesoro circondato da spuntoni, in particolari momenti non dovrete fare altro che aspettare l'avidissimo orco, perché porti in "salvo" il tesoro; a questo punto non dovrete fare altro che spararGli una salva potentissima e raccogliere il bottino.
Un altro aspetto molto importante in questo gioco è il sonoro, infatti vi sarà indispensabile per capire quello che succede fuori dalla vostra visuale; questo perché abbassando o alzando una determinata leva, riuscirete a sentire se avrete aperto una porta o se vi stanno venendo incontro miliardi di orchi assetati di sangue; anche per quanto riguarda gli effetti sonori tradizionali siamo a livelli altissimi, le urla dei mostri che muoiono sono qualcosa di assolutamente galattico.

Attenti all'alito dei testoni...

Non vale sparare alle spalle!

Una bella spesuccia...

Durante il percorso, vi capiterà anche di raccogliere dei punti che vi serviranno quando, alla fine di ogni sottolivello, vi troverete in una schermata raffigurante un negozio, in cui potrete comprare diversi tipi di armi con i loro rispettivi potenziamenti (la migliore per me è la lancia), delle rudimentali bombe a mano, energia, invulnerabilità e addirittura un falchetto che vi sarà molto utile per eliminare i nemici quando vi attaccano in eccessiva quantità.
Graficamente è indubbiamente ben fatto (forse leggermente inferiore alla versione Amiga, ma decisamente più veloce), con un uso dei colori senz'altro appropriato per l'ambientazione medioevale in cui vi trovate, per non parlare dello sprite principale e dei nemici di fine livello, stupendamente definiti e oltremodo cattivi.
Come gioco è un pochino difficile, infatti imbroccare alcune piattaforme a volte sarà veramente arduo; per quanto riguarda invece gli enigmi da risolvere, non dovrete avere eccessivi problemi, questo non perché siano particolarmente facili, ma perché sono fatti per far entrare il giocatore nel pieno spirito del gioco, e successivamente proporgli degli enigmi adatti al livello in cui vi trovate; ad aumentarne la giocabilità ci sono comunque i codici, che vi verranno forniti alla fine di ogni stage.
In conclusione questo può essere definito un ottimo arcade adventure (forse il migliore dopo Zelda tre)(comunque con un concept differente NdAlex) e un'ottima conversione da Amiga, vivamente consigliato agli amanti del genere e chi ha voglia di usare il propio cervellino.

Raffaele Sogni

Occhio orcone, perché arrivo io!

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +Senz'altro di buona fattura. +All'altezza della situazione.	90
SONORO +Fa bene il suo lavoro, cosa non facile. +Reso bene sotto tutti i punti di vista.	93
GIOCABILITA' +Un po' difficile, ma mai frustrante.	90
MINDSCAPE	91

ASSISTENZA TECNICA SPECIALIZZATA SU OGNI PRODOTTO VENDUTO

In un LAMPO dall'Oriente e dagli States le ultime NOVITA' per la tua console preferita

IMPORTAZIONE DIRETTA
SOLO SOFTWARE ORIGINALE

FUTURE

a Milano in

02/2360120

Viale Lombardia 25 (MM Piola)

4 Offerte Speciali per conoscerci meglio

S. NES + S. MARIO KART L. 395.000

GAMEBOY + S. MARIO LAND 2 L. 235.000

MEGADRIVE + BARE KNUCKLE 2 L. 295.000

GAME GEAR + SONIC 2 L. 285.000

NEO-GEO

SUPER SIDE KICKS
FATAL FURY 2
SENGOKU 2
WORLD HEROES 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

LISTINO SPECIALE RIVENDITORI N° FAX
02/2360100

GAME GIOCANDO® s.r.l. GAME

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5538134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

ANTEPRIMA

World Heroes II

Super Side Kicks
£. 500.000
(iva inclusa)

Fatal Fury II
£. 520.000
(iva inclusa)

100 MEGA SHOCK

Per voi il grande WRESTLING 3 Count Bout

Sengoku II
£. 450.000
(iva inclusa)

Proposte : *Console NEO GEO Memori Card £. 590.000 (iva inclusa)*

Nam 75	Sconto Qualità	£ 90.000	Soci	£ 80.000	Crossed Sword	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 180.000
Magician Lord	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 80.000	Super Baseball in the Year 2020	Sconto Qualità	£ 180.000	Soci	£ 140.000
Riding Hero	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 70.000	Eight Man	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 180.000
Ninja Combat	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 80.000	Robo Army	Sconto Qualità	£ 180.000	Soci	£ 140.000
Super spy	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 100.000	Thrash Rally	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 185.000
Cyber Lip	Sconto Qualità	£ 90.000	Soci	£ 70.000	Fatal Fury	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
Puzzled	Sconto Qualità	£ 90.000	Soci	£ 70.000	Soccer Brawl	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
League Bowling	Sconto Qualità	£ 90.000	Soci	£ 70.000	Football Frenzy	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 170.000
Top Player Golf	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 100.000	Mutation Nation	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
Basebal Star Professional	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 100.000	Ninja Commando	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
Sengoku	Sconto Qualità	£ 190.000	Soci	£ 170.000	King of the Monster II	Sconto Qualità	£ 275.000	Soci	£ 240.000
Ghost Pilot	Sconto Qualità	£ 190.000	Soci	£ 140.000	Andro Dunos	Sconto Qualità	£ 330.000	Soci	£ 300.000
King of the Monster	Sconto Qualità	£ 190.000	Soci	£ 150.000	World Heroes	Sconto Qualità	£ 350.000	Soci	£ 320.000
Blue's Journey	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 110.000	Art of Fighting	Sconto Qualità	£ 425.000	Soci	£ 400.000
Alfa Mission II	Sconto Qualità	£ 190.000	Soci	£ 170.000	Super Side Kicks	Sconto Qualità	£ 500.000	Soci	£ 470.000

ATTENZIONE

Console NEO GEO Memori Card
£ 500.000 (IVA inclusa)

Siamo aperti dalle 09.00 alle 13.00
e dalle 14.30 alle 19.00

PERCHE CONVIENE?

1 Noleggio gratuito 2 Assistenza Tecnica Gratuita
3 Novità in anteprima + adesivi e posters
4 Sconti eccezionali ECCO PERCHÈ !!

QUANTO COSTA?

£ 500.000 + 50.000 (spese postali)
Rateizzabili in 3 rate da :
250.000 + 150.000 + 150.000

N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

GIOCATORI	1
LIVELLI	24
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

"Ah, ah, ti ho superato finalmente. Adesso non mi becchi più!"
"Davvero? Allora assaggia questo colpo di bazooka..."
"Ehi, non è valido! Da quando in qua le macchinine radiocomandate hanno i bazooka?"
"Da questo momento..."

Provate un attimo ad andare in una scuola elementare e a chiedere ai più giovani cosa vogliono fare da grandi. Tra le altre risposte ("il supereroe", "l'agente segreto", "il padrone del mondo", "tutto ma non il caporedattore di una rivista di videogiochi, che sennò divento brutto come Alex!"...), troverete sicuramente il pilota. Probabilmente è l'ebbrezza dell'alta velocità e del pericolo, forse il fatto che la guida venga vista come sinonimo di indipendenza, ma sta di fatto che la maggior parte dei più giovani ambisce a diventare famosa sfrecciando per le piste di mezzo mondo. Solo pochi sono però abbastanza fortunati da vedere coronato il proprio sogno: si tratta di una carriera costosa e, soprattutto, pericolosa, così la maggior parte degli aspiranti piloti si accontenta di sfrecciare per le affollate strade cittadine a bordo di una cinquecento... (o di un AX nera... NdAlex)
Non tutti sono però disposti a rinunciare al proprio sogno, così si accontentano di qualche surrogato. Fino a pochi anni fa ci si dedicava alle automobili radiocomandate, sempre più veloci e perfette, con vere e proprie gare, premi e classifiche; oggi si tende a gettarsi sui videogiochi che, in qualche modo, riescono a ricreare l'ebbrezza delle corse in maniera forse più reale. Anche queste attività sono comunque abbastanza complesse, in particolare la guida di veicoli radiocomandati o le simulazioni più accurate, e non tutti riescono a portarle avanti con successo. Così non resta che buttarsi sul surrogato dei surrogati: una simulazione elettronica di macchinine radiocomandate (almeno non c'è proprio pericolo di farsi male).
A parte gli scherzi, Championship Pro-Am è proprio basato sulle gare tra veicoli radiocomandati, fuoristrada in particolare, una simpatica variazione sul solito tema delle gare automobilistiche. Il gioco, realizzato dalla Tradewest, è decisamente molto realistico e solo un paio di elementi vi fanno ricordare che state giocando con una simulazione: il fatto che probabilmente vi trovate seduti davanti a un monitor acceso, con un joypad in mano e il Mega Drive attaccato alla corrente (e già questo dovrebbe essere un indizio sufficiente per i più furbi...), e la presenza lungo le piste di numerosissimi oggetti bonus. Purtroppo non esiste la possibilità di giocare in due, opzione normalmente prevista in questo genere di giochi e questo è uno dei principali motivi per cui il voto non ha raggiunto quota novanta. La grafica, con una vista dall'alto, è pulita e fluida, così come le animazioni, anche se non vi sono schermate impressionanti o sprite particolari. Il punto di forza del gioco è comunque la giocabilità, come è giusto che sia per in titolo di questo genere. Il joypad riproduce in maniera perfetta i comandi di un normale telecomando a distanza e i movimenti della macchina sono estremamente realistici. Ovviamente è necessario fare un po' di pratica, soprattutto se siete digiuni di giochi con vista dall'alto (per chi non lo sapesse possiedono un sistema di controllo abbastanza peculiare, per cui girando a destra ci si può trovare la macchinina che va verso sinistra), ma si prende presto la mano. Superare tutti i livelli non è affatto facile, soprattutto se si vuole fare collezione di medaglie d'oro. Per passare al giro successivo è comunque sufficiente classificarsi tra i primi tre.
Championship Pro-Am è veramente divertente, ideale per partite rapide e poco impegnativo: se avete sempre voluto una macchinina radiocomandata e non ve l'hanno comprata, è arrivato il momento di rifarvi!!!

Andrea Fattori

Tutti in coda per sfruttare la scia...

Facciamo un po' di compere!

PRO-AM RACE
LEVEL 8 4 LAPS
TRACK CONDITIONS...VERY GOOD
LAP RECORD....SMS....2:20.88
SUPER STICKY TIRES
TURBO ACCELERATION
HIGHER TOP SPEED

Ecco la macchinina che spara! Ed è pure in derapata!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + estremamente chiara + movimenti molto realistici	86
SONORO + ottimi effetti ma... - ... solo quelli	84
GIOCABILITÀ + divertentissimo - manca l'opzione "due giocatori"	89
TRADEWEST	88

FATAL FURY

82 SUPER FAMICOM

89 MEGA DRIVE

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	6 - 8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Ehi tipo, sta all'occhio... io so fare il colpo dello "struzzo-verde-che-corre-nel-prato-in-una-cupa-sera-d'estate-sfiorando-lievemente-le-foglie-degli-alti-alberi-mentre-il-giaguaro-salta..."

Bene, bene, scommetto che tutti voi avidi (di giochi naturalmente) possessori di un Super Famicom o di un Mega Drive non stavate aspettando altro che la conversione di Fatal Fury, vero? Bene, finalmente la vostra pazienza è stata premiata e, quasi in contemporanea, è arrivata la versione per entrambe le console. Ma vediamo innanzitutto di che cosa parla il gioco.
La storia è una come tante altre, di quelle che si trovano sempre dietro a ogni beat 'em up: la città dove è ambientato il gioco era un tempo pacifica e tranquilla, abitata da spietati lottatori che passavano il tempo a combattere, ma non ferivano nessuno (a parte i loro avversari, ovviamente). Tutti erano troppo intenti a dimostrare la propria superiorità per potersi lasciare distrarre anche solo dall'idea di commettere qualche crimine e finché questo equilibrio è stato mantenuto non ci sono stati gravi problemi. Purtroppo, un nefasto giorno fece la propria apparizione il classico rompiscatole che, disgustato da una situazione tanto idilliaca, decise di prendere il potere e dedicarsi ad attività criminali di ogni genere e tipo (sequestro di gallina, sputo in luogo pubblico, sberleffo a monumento nazionale...). Il suo nome era, ed è tuttora, Geese Howard, mega esperto di arti marziali, armi, traffici illegali e brigantaggio vario (un vero specialista insomma). Fu subito chiaro a tutti che con Geese non ci sarebbe stato da scherzare, così la maggior parte dei picchiatori decise immediatamente di passare dalla sua parte. Tra questi però, uno non volle saperne di sottomettersi a un volgare criminale, e decise di affrontarlo: era Jeff Bogard, un coraggioso esperto di arti marziali, i cui resti sono ora sepolti nel cimitero di Tokio, in quello di New York e in quello di Parigi. Presto Geese prese il potere assoluto sulla povera città, costringendone gli abitanti a subire in silenzio ogni sorta di prepotenza da parte dei suoi uomini.
Sono passati molti anni da quan-

Bel venticello, Mike, complimenti!

Giochiamo un po' a palla!

Beccati 'sta fireball, fratellino!

Bel calcione!

Ma non ti vergogni a prendertela con i più piccoli?

do Jeff (chiaramente un nome da vecchio maestro di arti marziali giapponese) venne duramente sconfitto davanti agli occhi di tutti e sembra che ormai nessuno abbia più il coraggio di contrastare Geese. Ma quando ogni speranza sembra ormai destinata a fallire, ecco arrivare i due figli di Jeff, Terry e Andy, insieme al loro fedele amico Joe Higashi, pronti a tutto pur di sconfiggere una volta per tutte il crudele assassino di loro padre. Riuscire a scontrarsi con Geese non è però facile e l'unica possibilità di raggiungerlo è sconfiggendo tutti i suoi principali scagnozzi.

Ecco il temibile vecchietto...

Come al solito, esiste la possibilità di picchiarsi un po' in due (simulando così gli allenamenti tra i giovani eroi), oppure di affrontare le barbariche orde di combattenti in una serie estenuante di scontri. I cattivi da affrontare prima di poter mettere le mani su Geese sono in tutto sette, ciascuno caratterizzato da un proprio particolare stile di combattimento e da differenti mosse speciali (tutte comunque devastanti). Le mosse a disposizione sono decisamente varie e non eccessivamente complicate: ognuno dei tre eroi ha a propria disposizione, oltre alla solita serie di calci e pugni, quattro colpi speciali, dettagliatamente illustrati sul libretto di istruzioni.

Vediamo innanzitutto la versione per Super Famicom, che non può assolutamente essere comparata ad altri titoli come Street Fighter 2 o Dead Dance. Malgrado la buona varietà di mosse, il gioco risulta comunque poco giocabile, sia per colpa di un'esasperata lentezza, che per la limitatezza degli avversari e dei personaggi disponibili. Un altro punto a sfavore di Fatal Fury è il discutibile bilanciamento della difficoltà: mentre i cattivi sono normalmente abbastanza tosti da picchiare, forse anche un po' troppo, esiste quasi sempre il modo di stenderli senza nessuna fatica (vi basti sapere che ho atterrato il quinto avversario con una mano sola e senza neppure guardare lo schermo!!!)(Purtroppo è vero, c'ero anch'io NdAlex). La grafica è decisamente curata, ma ancora una volta non riesce a raggiungere gli standard di Street Fighter II, soprattutto per quanto riguarda le animazioni.

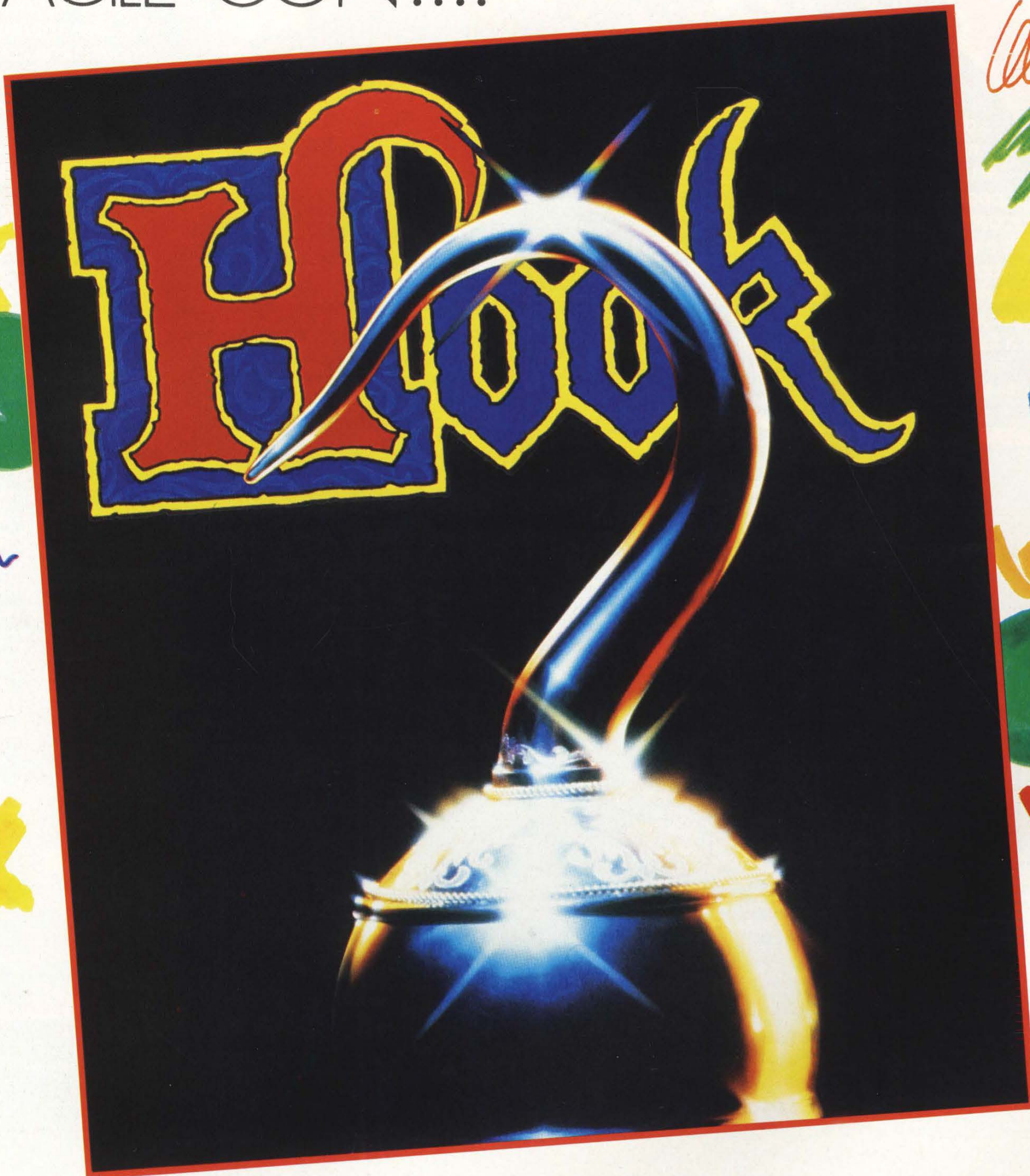
Ecco il cattivo dei cattivi in azione...

Diversa è invece la situazione a proposito della conversione per Mega Drive, decisamente più valida. Innanzitutto è impossibile negare che la componente grafica non è assolutamente di buon livello, soprattutto se paragonata alla versione per Super Famicom: sprite e fondali sono decisamente rozzi, poco nitidi e scarsamente colorati. Ciononostante, la giocabilità è di gran lunga maggiore. Per prima cosa i combattimenti avvengono a una velocità decisamente superiore, con movimenti molto più fluidi e realistici. Inoltre gli avversari sono molto più difficili da battere e dimostrano una certa intelligenza: tanto per intenderci non è assolutamente possibile sconfiggere un combattente usando sempre la stessa mossa. Un ultimo punto a favore della conversione Mega Drive è l'assoluta mancanza di un buon parametro di riferimento rispetto al quale eseguire un confronto. Se infatti i possessori del Super Famicom pos-

Bel colore. Troppo sole?

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Hook

Le proverbiali imprese di Peter Pan e di Capitan Uncino nel gioco ispirato all'ultimo grandioso film di Steven Spielberg. Esplora l'"isola che non c'è" e incontra i personaggi più curiosi!

ocean®

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

Siamo amici, ma in combattimento non si guarda in faccia a nessuno!

sono scegliere tra Dead Dance, Street Fighter 2, Power Athlete (in uscita anche per MD), Golden Fighter ecc., non esiste nessun beat 'em up particolarmente bello per la console di casa Sega. L'unico difetto è che possiede due avversari in meno rispetto alla versione Nintendo, ma questi vengono sostituiti (fin troppo bene!) dai due eroi che non sono stati scelti.
In definitiva, Fatal Fury è senza dubbio raccomandato a tutti i possessori di un Mega Drive, che da troppo tempo aspettano un valido picchiaduro, mentre resta una scelta di ripiego per chi ha un Super Famicom.

INDOVINA CHI PICCHIAMO A CENA?

Eccoci dunque arrivati all'immancabile rassegna dei cattivissimi picchiatori. Purtroppo la scelta del personaggio è limitata tra soli tre combattenti, ma gli avversari sono comunque abbastanza numerosi e, soprattutto, feroci.

GLI EROI

ANDY BOGARD: grande campione di Karate (Koppojiutsu, per essere precisi, che è una branca degli atemi NdAlex), questo combattente dalla lunga chioma bionda riesce a spingere al massimo le capacità del proprio corpo. Quando è di luna buona lancia scariche di energia dal pugno...
JOE HIGASHI: con un fisico agile e asciutto, Joe incarna la figura del perfetto Kick Boxer. Oltre che per la micidiale spazzata in scivolata, i suoi nemici lo conoscono per il terribile calcio e per la capacità di generare vere proprie trombe d'aria in miniatura.
TERRY BOGARD: con il suo cappellino da baseball costantemente calzato in testa (anche quando riceve botte incredibili e finisce sottosopra), Terry è un esperto di Arti Marziali. Il suo colpo preferito è quello del Pugno Infuocato, con il quale si diverte a spaccare le mascelle agli avversari.

Ecco l'alter ego del vecchino!

Scusa, hai un bruscolino nell'occhio!

I CATTIVONI

BILLY KANE: "ma che bel bastoncino che ti porti dietro! Cosa ci f... aaahhhh". Uno dei più cattivi in assoluto, la sua abilità con il bastone lo rende veramente letale (solo Super Famicom)
DUCK KING: il punkissimo "Re Papero", abile conoscitore di Arti Marziali, si diverte ad arrotolarsi su se stesso e a scagliarsi contro gli avversari. A parte questa pessima abitudine, è quasi innocuo.
HWA JAI: alto e magro, questo letale indiano attacca con la velocità di un serpente. Non è comunque troppo ostico (solo versione Super Famicom)
MICHAEL MAX: tostissimo Boxer di colore, Michael sarebbe un avversario temibile se solo fosse un po' meno lento. Bastano i calci volanti per tenerlo a bada, ma bisogna fare attenzione al suo Meta-pugno. Può creare trombe d'aria come quelle di Joe Higashi.
RAIDEN: grande, grosso, grasso e con un costume da pseudo-supereroe, Raiden è uno degli avversari più cattivi. Esperto lottatore di Wrestling, diventa letale quando vi si lancia sopra con tutto il proprio dolce peso...
RICHARD MEYER: esperto di Kapo-eral, riesce a sfornare calcioni volanti con una rapidità impressionante. Il suo attacco rotante può essere pericoloso se si calcolano male i tempi per evitarlo.
TUNG FU RUE: il minuto e rachitico vecchietto, maestro di Tai-Kyoku-ken, possiede in realtà un alter ego alto due metri e terribilmente cattivo, che arriva sempre nei momenti meno opportuni: mai fidarsi dei vecchietti dall'aspetto innocuo!!!
GEESE HOWARD: il mega cattivone finale. Maestro di Arti Marziali Antiche, colpisce rapidamente e senza pietà. La sua Onda di Energia, insieme al Colpo del Drago, lo rende un avversario davvero imbattibile!!!

Andrea Fattori

Eh, ma allora ditelo!

SUPER FAMICOM

GRAFICA + buona in generale - movimenti poco fluidi	85
SONORO - pallida imitazione di Street Fighter	81
GIOCABILITÀ + abbastanza divertente in due - facile e lento	79
TAKARA	82

MEGA DRIVE

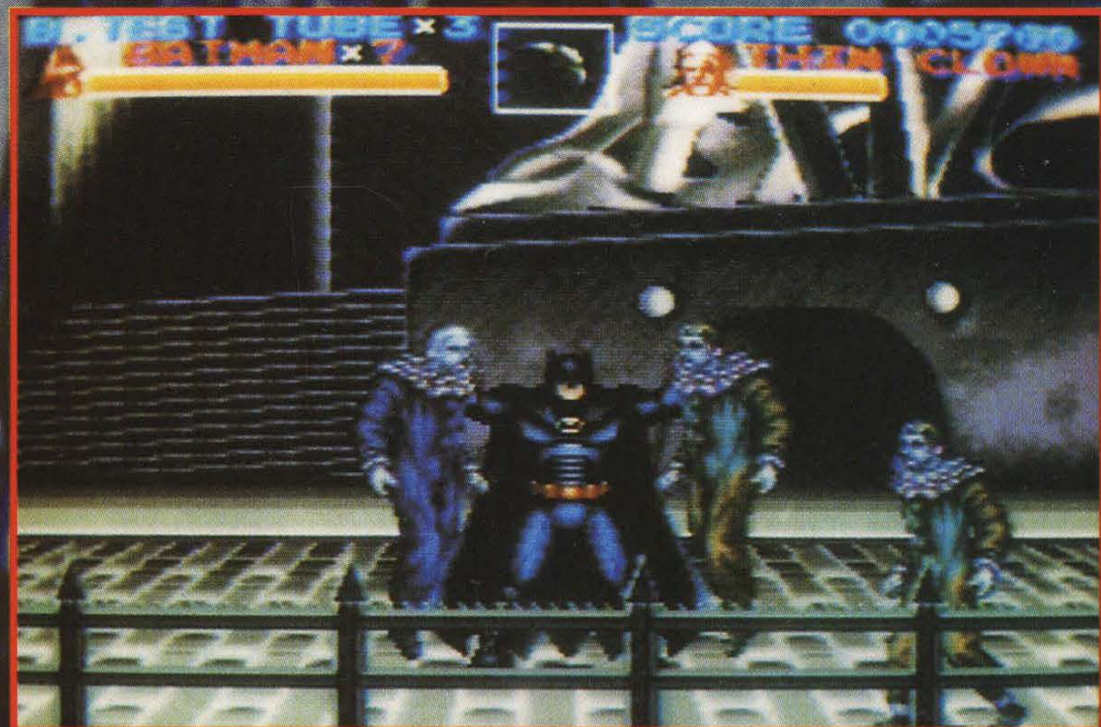
GRAFICA - niente di particolare - colori confusi	81
SONORO - vedi sopra	81
GIOCABILITÀ + veramente veloce + difficoltà equilibrata	93
TAKARA	89

BATMAN

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Carnevale è alle porte...come dici Alex? E' già passato da un pezzo? E allora perché quel tonno di Bruce Wayne si ostina ad andare in giro con la calzamaglia nera, le ali di cartone nero e una corda di plastica per dondolarsi?

Sono sempre stato un grande appassionato delle avventure di Batman, fin da quando trasmettevano su non so quale rete (in realtà la conosco, ma non voglio fare pubblicità, e soprattutto non so come si scrive l'emittente in questione) il telefilm di Batman e Robin, probabilmente il telefilm più squallido e ingenuo della storia della televisione; c'erano addirittura i fumetti sovrapposti al personaggio che prendeva le mazzate con scritto il rumore che facevano i pugni sulla faccia dei cattivi, pauroso.

Una volta così c'era la pubblicità di un detersivo per stoviglie...

Poi arrivai alla lettura intensiva di fumetti dedicati a Batman, nei quali non c'erano scene splatter, per cui non so nemmeno io per quale motivo li leggevo (forse il fascino della divisa?); ci fu poi qualche anno fa il mega avvenimento che consisteva nel lancio ufficiale della Batmania (moda che si instaurò in corrispondenza con l'uscita del primo film di Batman), che consisteva nell'andare in giro vestiti da sfigati con addosso qualcosa raffigurante un pipistrello (giuro di non essermi mai messo nulla del genere) (tanto vai in giro vestito peggio NdMA).
Da allora, ma in realtà già da prima sul sessantaquattro, si cominciò a programmare giochi per computer sul te-

Però è anche bello scaraventare la gente nelle vetrine...

Anche gli indiani ce l'hanno col nostro giustiziere mascherato...

RETURNS

L'unico modo per scampare alle fiamme è quello di

ma "amiamo i pipistrelli", oppure "pipistrello è bello" e così via. Il titolo più significativo per quanto riguarda i videogiochi su Batman fu senz'altro "Batman the Movie", un lavoro veramente ben fatto che riassumeva le gesta compiute da indovinate un po' chi nel primo film; Batman the Movie vantava una grafica eccezionale, un sonoro superbo e una giocabilità da Oscar, purtroppo questo titolo non venne mai convertito per nessuna console. Oggi, però, il vostro caro Super Famicom potrà offrirvi di meglio: innanzitutto il gioco si ispira al secondo film di Batman, e cioè quello in cui sono presenti anche Catwoman e Penguin, in secondo luogo il gioco Batman Returns non è un platform come il suo predecessore, bensì un picchiaduro a scorrimento orizzontale in stile Final Fight. Il vostro scopo sarà quindi quello di andare avanti per livelli e livelli cercando di divertirvi il più possibile randellando tutti quelli che incontrerete; la

La mia miciona!

Grandioso effetto di luce-ombra!

E dopo tutta la fatica che farete per salvarla...

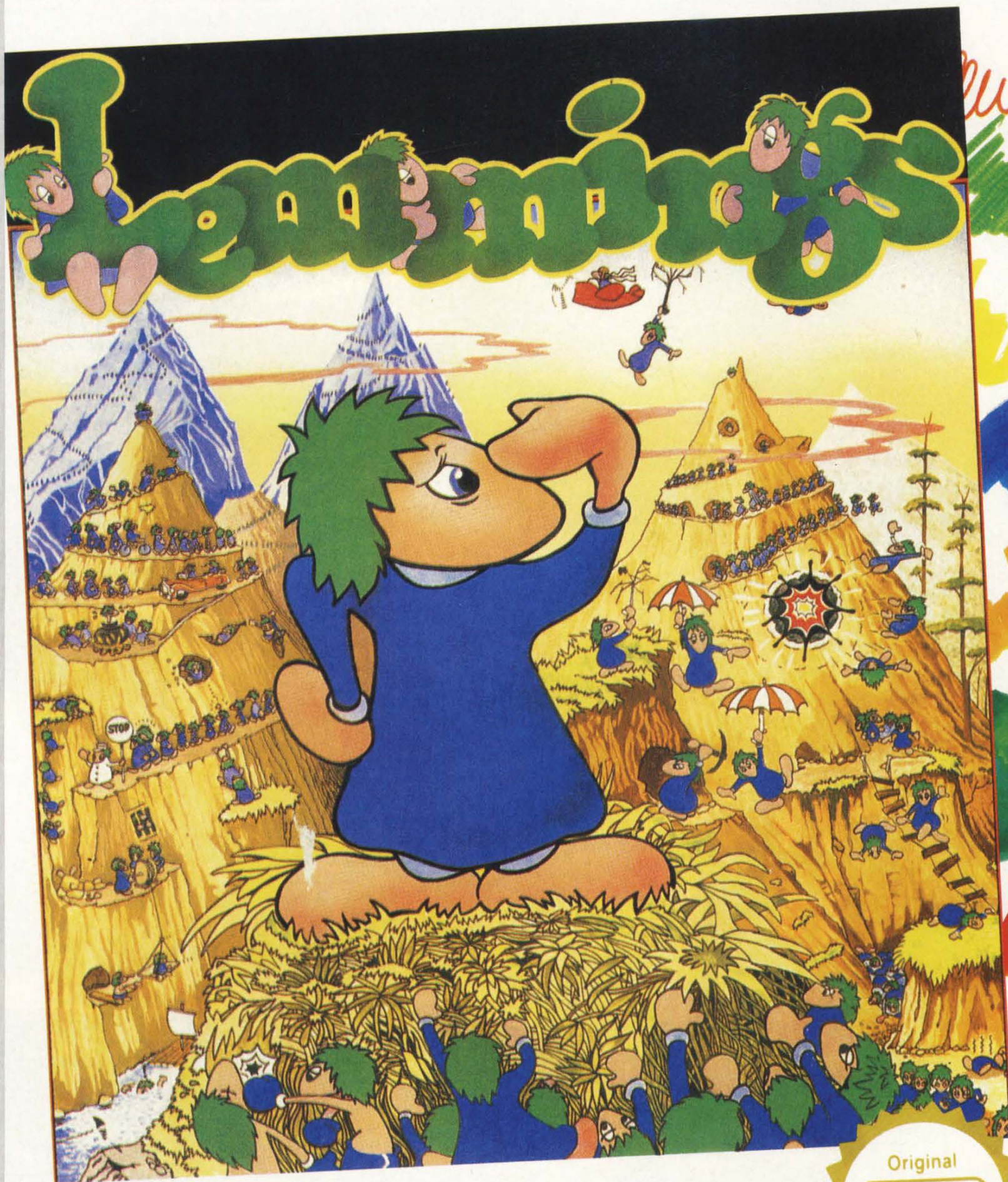
Spadaccini e panzoni nella neve...

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Lemmings

Original Nintendo Seal of Quality™

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

Se questa è la paperetta del Pinguino, chissà la vasca da bagno!

vostra arma sarà costituita principalmente dalle vostre mani e dai classici batarang, potrete comunque utilizzare anche il solito gancio elastico che possiede Batman in tutte le sue svariate avventure.

Non è il caso di fare così solo perché non ho pagato il biglietto!

E un po di tiro a segno per risvegliarci

Un po' di guida per rilassarci...

Per arrivare alla conclusione della vostra avventura dovrete attraversare ben sette livelli stracarichi di avversari come clown, clown ciccioni, giocolieri sui trampoli (questo sprite è alto tutto lo schermo), diavoli con tanto di forcone lanciafiamme e scheletri in moto; a questi vanno naturalmente aggiunti i guardiani di fine livello. Oltre comunque ai livelli in cui dovrete alzar le mani (sei su sette), ci sarà anche un livello nel quale sarete alla guida della vostra affezionatissima Batmobile, con la quale sfreccerete via, verso nuove e incredibili avventure. A parte gli scherzi, il livello della guida è qualcosa di assolutamente impareggiabile, con un uso di colori talmente perfetto da sembrare fatto da un pittore (mi stupisce solo il fatto che in questo stage i programmatori non abbiano usato il system sette; dopotutto viene utilizzato in quasi tutti i giochi di guida per Super Famicom).

Graficamente è veramente di grande impatto, lo sprite principale, e in genere tutti i nemici, sono di dimensioni enormi e dotati di una definizione che non si era mai vista sul Super Fammy; l'uso dei colori è magistrale, per non parlare dei fondali, che sono qualcosa di indescrivibile (meno male che questa rivista può godere di un'altissima qualità di foto, perché altrimenti sarebbe veramente molto difficile commentare una tale meraviglia) (grazie Raf, in cambio farò senz'altro quell'acquisto per te a Londra NdMA)(per la cronaca è MA che scatta la maggioranza delle foto per CMania NdAlex).

Anche la parte uditiva è alla pari con il resto del gioco, con effetti campionati e musiche di grand'effetto, come le urla dei poveri disperati che vi capitano sotto tiro.

Per quanto riguarda la giocabilità, rimane a livelli decisamente alti, Batman risponde bene alle sollecitazioni del vostro joypad, oltretutto è molto facile da manovrare, ad esempio per "agganciare" un avversario è sufficiente avvicinarsi a lui senza che se lo aspetti... e tac siete pronti per farlo volare, tirargli testate, sbatterlo contro il muro ecc. In più se volete arrecargli maggiore danno, aspettate che nell'area di gioco si presentino due cattivoni, dopodiché agganciatene uno e portatelo vicino all'altro in modo da agguantare anche il secondo; premendo quindi il pulsante di fuoco farete scontrare i due malcapitati testa contro testa, riducendoli ad un ammasso di viscida e rossastra carne semovente (in effetti non li conciate così male, ma sapete come sono, mi piace sminuire...), un vero godimento.

In definitiva "Il ritorno di Batman" può essere considerato senz'altro uno dei migliori beat 'em up per la vostra console (e la mia), con un solo difettuccio superabile grazie alla grande giocabilità: la poca varietà degli avversari.

Raffaele Sogni

Lo scontro finale!

SUPER FAMICOM

GRAFICA +Sbalorditiva. +Esageratamente definita.	**95**
SONORO +Non sfigura di fronte alla grafica. +Funzionale.	**90**
GIOCABILITA' +Divertente spaccare la faccia ai pagliacci! +Ma com'è divertente (e due)!	**92**
KONAMI	**93**

SUNSE

75

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Adios y suerte! Ehi Gringo! (La macchina, vavavoouma! NdAlex) Hasta la vista! Hombre! Olé! Vamonos! Ahi caramba! Questa città non è abbastanza grande per tutti e due! Yo...

Improvvisamente una spessa coltre di silenzio scese sull'intero paese. Un freddo vento soffiava lungo la strada, sollevando piccole nubi di polvere. Le donne correvano a cercare un riparo, a nascondere i propri figli. Gli uomini iniziarono a formare un ampio cerchio davanti alle porte del saloon. Il sole stava per scomparire dietro le lontane montagne indiane, proiettando lunghe ombre sui muri delle case. Soltanto il suono secco e duro di due pistole violava il silenzio più assoluto.
Ad alcune decine di metri di distanza, Bobby e Cormano si scrutavano freddamente negli occhi. Soltanto uno dei due sarebbe sopravvissuto al mortale scontro. Le loro mani scesero lentamente lungo le fondine, pronte per estrarre e sparare. Entrambi aspettavano soltanto un movimento dell'avversario per dare inizio allo scontro.
I volti tesi e attenti, i loro pensieri tornarono rapidamente indietro nel tempo, ripescando i ricordi della loro giovinezza, delle prime avventure, del loro incontro, del loro recente litigio. In fondo avevano passato alcuni momenti veramente divertenti prima di quest'ultimo, definitivo litigio! Bobby proveniva da un piccolo ranch a nord di Frisco (San Francisco per coloro che non conoscono il westernense). I suoi lo avevano cresciuto nella speranza che potesse un giorno prendere in mano la fattoria, ma le loro speranze erano destinate a sfumare: per Bobby l'unica cosa importante era addestrarsi con la pistola e imparare a cavalcare come un indiano. Nessuna fattoria sarebbe mai riuscita a tenerlo inchiodato per tutta la vita nello stesso posto.
Così, raggiunti i quindici anni, radunò le proprie cose, salutò famigliari, amici, mucche e galline e decise di esplorare il selvaggio West. Nel corso degli anni successivi Bobby imparò a trattare con gli indiani (principalmente con dinamite e proiettili), a sopravvivere nelle condizioni più disperate, a domare cavalli e bisonti. Decine di famosi pistoleri caddero ai suoi piedi, uno dopo l'altro, e nessuna banca riuscì a resistere ai suoi assalti.
Con Cormano la vita era stata decisamente meno generosa: dodicesimo figlio di una coppia messicana, era stato sbattuto sulla strada all'età di sette anni. Al contrario di Bobby non aveva nessuna voglia di andare in giro a sparare alla gente e a rischiare la pelle, ma l'alternativa sarebbe stata quella di

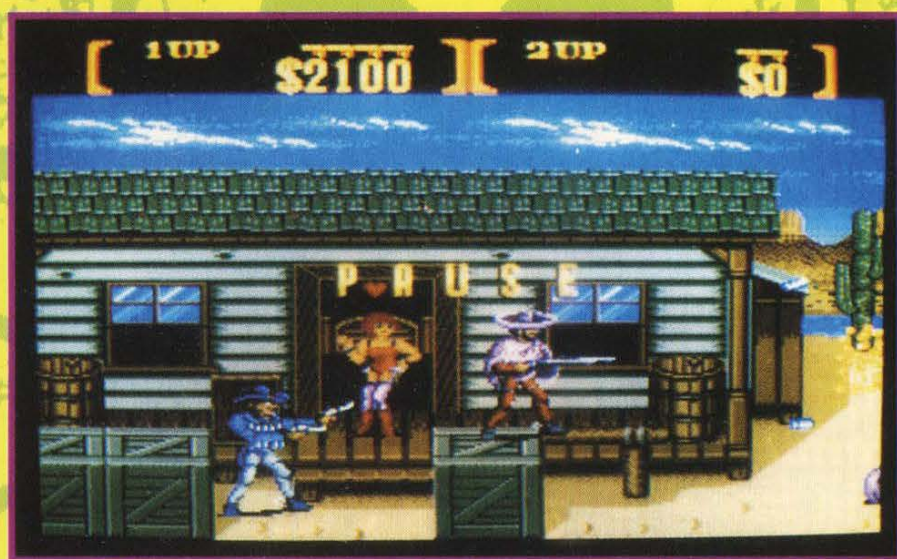
Aspettami Cormano, che vengo anch'io a divertirmi!

Che sia questo il trenino su cui hanno preso i nostri eroi?

Una bella cavalcata e arriviamo fino alla signorina...

Ma cosa ci sta gettando il panzone?

T RIDERS

morire di fame. All'età di dieci anni stese il suo primo avversario, uno sceriffo impiccione e troppo invadente. Da quel momento anche la sua strada fu coperta da cadaveri, quelli di tutti coloro che volevano mettere alla prova la sua leggendaria abilità nel maneggiare uno shotgun...
Poi, un giorno nefasto, Bobby e Cormano si incontrarono su di un treno. Entrambi avevano avuto la stessa idea, rapinarlo, e nessuno dei due avrebbe permesso all'altro di sottrargli il bottino. Così, mentre i due si preparavano per affrontarsi secondo le antiche usanze dei cow-boy, due dannati ranger ne approfittarono per arrestarli entrambi. Sulle loro teste pendevano accuse sufficienti per mandarli alla forca, ma le autorità decisero di dar loro una possibilità di salvezza: a ovest, oltre le montagne, si trovava una regione infestata dai fuorilegge, gente senza scrupoli e senza pietà, cowboy, messicani, indiani. Tutto quello che avrebbero dovuto fare sarebbe stato andare e massacrare i delinquenti. L'alternativa era la morte per impiccagione...
Scopo del gioco è appunto quello di attraversare paesi, montagne, e deserti del selvaggio West sparando a tutto ciò che cerca di muoversi. Per prima cosa bisogna scegliere se giocare da soli, in due o se affrontarsi in un onesto duello all'ultimo sangue. Inizialmente Bobby è armato con una normale pistola, la stessa colt con la quale ha lasciato a terra decine di avversari, mentre Cormano si diletta a sparare colpi di shotgun un po' ovunque.

Ed ecco una delle sopracitate signorine...

I famosi ascensori del Far West...

Dove passo io non rimane più nulla!

Procedendo nel gioco si possono comunque trovare nuove armi (una seconda pistola, la dinamite...) o potenziare quelle che già si posseggono. Gli avversari sono veramente vari ed eterogenei, dai terribili indiani alle ancora più terribili galline! L'avventura offre comunque anche alcuni momenti di relax per i nostri due eroi, come i quadri bonus a cavallo o le velocissime scappatelle nei saloon (dai quali escono, cinque secondi dopo, con una prosperosa e poco vestita fanciulla...). Alla fine di ogni sezione si trova, immancabile, inossidabile e indistruttibile, il classico cattivone, che può essere steso solo con un ingente quantità di piombo caldo (potrebbero provare con la prosperosa e poco vestita fanciulla... NdAlex).
Ciò che salva Sunset Riders dal limbo è l'ottima giocabilità. La grafica non è decisamente all'altezza di un Mega Drive, e sembra essere stata convertita pari pari dal Master System. Anche la fluidità dei movimenti lascia abbastanza a desiderare, non tanto per i due protagonisti quanti per i super cattivoni di fine livello, alcuni dei quali si muovono totalmente a scatti (altri non si muovono del tutto, per cui il problema è risolto...). Pensare che Sunset Riders è stato realizzato con la stessa macchina che ha dato vita a titoli come Global Gladiators... Il gioco è comunque abbastanza divertente, semplice e assolutamente lineare, l'ideale per chi ha voglia di distrarsi un po' spensieratamente, magari tra una partita ad Another World e l'altra. Ovviamente la versione a due giocatori è la più divertente, soprattutto quando i due ammazzacristiani si affannano per raggiungere il saloon o le belle ragazze prigioniere dei banditi. Purtroppo non esiste la possibilità di spararsi a vicenda nell'opzione di gioco normale, ma è comunque divertente.
Sicuramente non è un titolo per cui vale la pena di svenarsi, ma se avete la possibilità di comprarlo insieme a qualche amico può valerne la pena, soprattutto se vi piace il genere Western!

Salviamo gli indiani dalla signorina! O viceversa?

Andrea Fattori

MEGADRIVE	
GRAFICA - tipo Master System - molto approssimativa	62
SONORO + musichette da film Western - pessimi effetti sonori	72
GIOCABILITA' + un gioco semplice semplice + veramente divertente in due	79
KAPCOM	75

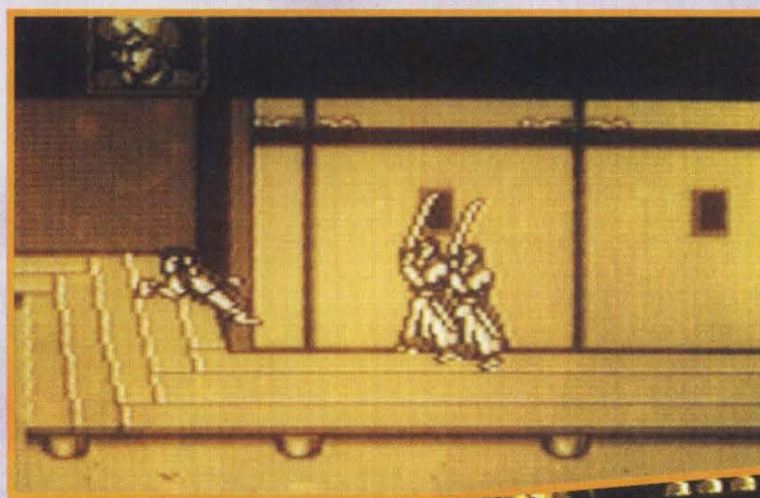
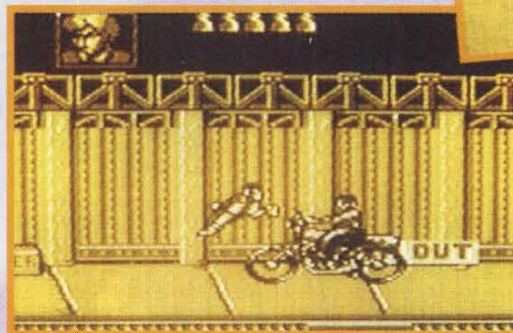
Nintendo®
GAME BOY™
TAITO™
Official Nintendo Seal of Quality
GAME BOY™
Hanna-Barbera
THE FLINTSTONES®
KING ROCK TREASURE ISLAND
Un tuffo nel
PASSATO
o un lancio nel
FUTURO
ti permetteranno
ADESSO!
di partecipare alle spettacolari peripezie con i
personaggi mitici di Hanna e Barbera,
i Flinstones (Gli Antenati) e
i Jetsons (I Pronipoti)
Cartucce originali Nintendo con
istruzioni in italiano
GAME BOY™
Hanna-Barbera
The JETSONS®
ROBOT PANIC
LICENSED BY Nintendo
Cynco
è un'esclusiva: HALIFAX s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - CYNCO è un marchio HALIFAX

DOUBLE DRAGON 3
THE ARCADE GAME

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Prendete una manciata di cattivi, qualcosa da recuperare e due bei ragazzoni pieni di muscoli ed esperti di arti marziali e cosa avrete?

Potrei fare un pensierino sui bei ragazzoni (a proposito, i miei complimenti al disegnatore della copertina) ma col resto non saprei proprio cosa farci. Ah, qui mi dicono (mi chiamo Alex, non Qui NdAlex) che ci si fanno dei picchiaduro abbastanza carini, tre puntate per essere precisi, e che questa, per essere ancora più precisi, è la terza. I due amici Billy e Jimmy Lee, dopo il rapimento della ragazza di Billy (bella ragazza... A quanto mi ricordo io alla fine del primo Double Dragon saltava in braccio all'energumeno che arrivava vivo fino a lei, sia che fosse Billy o che fosse Jimmy Lee... NdAlex), la sua liberazione e altre vicissitudini in cui i nostri (magari) eroi si liberavano delle accuse di omicidio di cui erano imputati, hanno vagato per il mondo cercando di perfezionare le proprie tecniche. Ora sono stati contattati dal loro maestro che li avverte di recuperare le pietre di Rosetta, prima che il cattivone di turno ci metta sopra le mani per i propri infidi scopi. Detto fatto: Tom e Jerry, Gianni e Pinotto, Pippo e Topolino... insomma Billy e Jimmy si lanciano a recuperare le pietre. Il vostro compito sarà quello di far passare loro le difficoltà che li ostacoleranno attraverso USA, Cina, Giappone, Italia ed Egitto per far trionfare ancora una volta il bene.

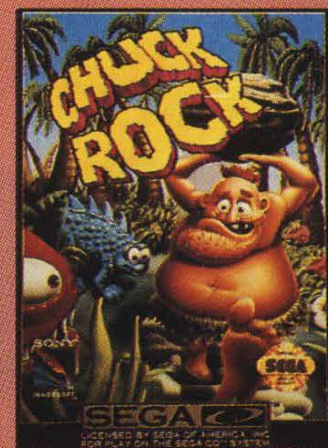
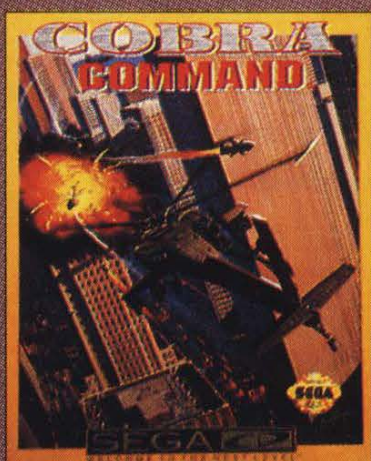
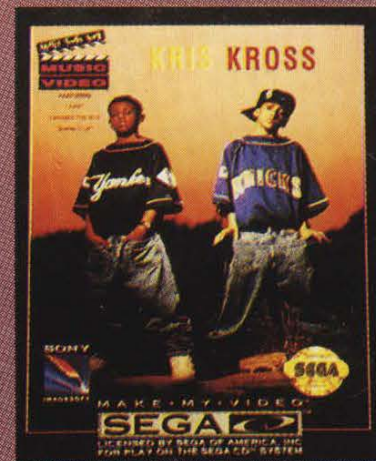
Ehilà, bestione! Vieni a goderti il bel sole...

Ecco i salumieri giapponesi...

Ma che bella moto! Mi fai vedere com'è fatta sotto?

Fin qui, tutto bene (si fa per dire, con quello che dovranno passare i due tipini...). Questa conversione da coin op per Game Boy è realizzata abbastanza bene. La grafica è ok, il sonoro anche, ma la giocabilità è l'unico punto dolente del tutto: il gioco è troppo difficile. Già in quello da sala giochi, una volta circondati, era difficile smettere di prenderle; in questa versione prendere un pugno mentre vi sono vicini più avversari equivale a un suicidio.

Certo, una volta fattaci la mano la cosa diventa molto meno drammatica, ma un inizio così frustrante potrebbe significare la rinuncia a giocare da parte di un giocatore poco esperto. Per cui se siete dei fan del gioco da sala fate bene a prenderlo, se siete molto bravi fate bene ad acquistarlo, se siete scarsi vi conviene fare prima un po' di pratica, perché quest'osso potrebbe essere troppo duro per i vostri denti (o per i vostri pollici...).

E io sto lì ad aspettarei vostri calci? Ma ciao!

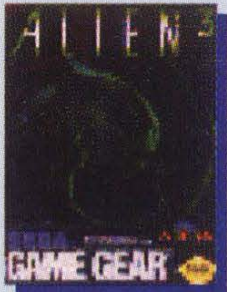
Ulli

GAME BOY	
GRAFICA +fedele -troppo piccola	78
SONORO +nella media	70
GIOCABILITA' +darle è molto difficile -prenderle è più facile	65
ACCLAIM	70

Via Veturia, 68
00181 Roma

**TELEFONATECI!!!
ABBIAMO I PREZZI
PIÙ BASSI D'ITALIA**

Tel. (06) 786825
Fax (06) 786174

**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!**

ARRIVI SETTIMANALI DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE

SUPER NES

SUPER NES + SUPERMARIO + 2 PAD
L. 339.000

SUPERSCOPE + 6 GAMES
L. 119.000

LE NOVITÀ

ADAMS FAMILY II
ALIEN VS PREDATOR
BATMAN RETURN
BATTLETECH
BAZOOKA
BULLS VS BLAZER
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
CLUE
COOL WORLD
CYBERSPIN
DEVIL SWORD
F1 EXAUST HEAT II
F1 HERO
FATAL FURY
FIREPOWER 2200
FLYING HERO
GHOST BOY
H. HUMONGOUS
HUMAN GPRIX
J. CRUSH PINBALL
JIMMY CONNORS TENNIS
JOE & MAC II
KIKI TAKAY
KINGS OF RALLY
LETHAL WEAPON
MAGICAL QUEST
MONOPOLY
NORTH STAR KEN VI
OUT OF THIS WORLD
POWER ATHLETE
PRINCE OF PERSIA
PSYCHO DREAM
PUSH OVER
RANMA 1/2 PART 2
RUSHING BEAT RUN
STARFOX
STREET FIGHTER II
SUPER HIKURRIMEN
SUPER KICK OFF
SUPER STAR WARS
TECMO NBA BASKETBALL
THE COMBATRIBES
TINY TOON'S ADVENTURE
WALKEN
VOLLEYBALL COIN OP
VOLLEYBALL TWIN
WARPSPEED
XMEN-SPIDERMAN

I CLASSICI

ACTRAISER
AMAZING TENNIS
AXELAY
CACOMA KNIGHT
DEATH VOLLEY RALLY
DESERT STRIKE
F-ZERO
FINAL FANTASY II
GOAL
GUNFORCE
HOME ALONE II
HYPERZONE
JAMES BOND JR.
JOHN MADDEN 93
KRUSTY FUNHOUSE
LEMMINGS
MYSTICAL NINJA
NCAA BASKETBALL
QBERT III
RIVAL TURF
RPM RACING
SKULL JAGGER
SPACE MEGAFORCE
STG STRIKE GUNNER
SUPER BOWLING
SUPER GHOULS&GHOST
SUPER MARIO KART
SUPER TENNIS
TETRIS II
TMNT IV
WING COMMANDER
WINGS II
WORLD CH. BOXE
XZONE
ZELDA III

MEGADRIVE

MEGADRIVE + STREETS OF RAGE 2
L. 299.000

MENACER + 6 GAMES
L. 119.000

LE NOVITÀ

ANDRE AGASSI TENNIS
ARIEL LITTLE MERMAID
BATMAN REV. JOKER
BATMAN THE RETURN
BIO HAZARD BATTLE
CAPITAN AMERICA
CHAKAN
CHAMPIONSHIP PRO AM
CLUE
DEADLY MOVES
DOUBLE DRAGON III
ECCO THE DOLPHIN
EX-MUTANTS
G-LOC
GADGET TWIN
GLOBAL GLADIATORS
GODS
INDIANA JONES L. CRUS.
J. LEAGUE SOCCER
JOE MONTANA III
LEADERBOARD GOLF
LIGHTING FORCE
LOTUS TURBO CHALLENGE
MEGA SAGA
MONOPOLY
MUHAMED ALI BOXING
NBA ALL STAR CHALL.
OUTLANDER
PAPERBOY II
PGA TOUR GOLF II
PIG SKIN FOOTBRAWL
PRO QUATERBACK
RISKY WOODS
ROAD RUSH II
ROGER CLEMENCE BASER
ROLO TO THE RESCUE
STREET OF RAGE II
T2 ARCADE GAME
TALESPIN
THE KICK BOXING
TMNT IV
TOXIC C RUSADERS
WORD OF ILLUSION

I CLASSICI

ALISIA DRAGON
CHUCK ROCK
DAVID ROBINSON S.COURT
DEATH DUEL
DOUBLE DRAGON
F22 INTERCEPTOR
FERRARI F1 GPRI X CH
GAMEFIRE
GHOULS&GHOST
GREAT WALDO SEARCH
HOME ALONE
JENNIFER CAPRIATI TENNIS
LEMMINGS
MARIO LEMIEUX HOCKEY
PREDATOR II
SENNA MONACO GP II
SHADOW OF THE BEST II
SHINING IN THE DARKNES
SONIC II
SPLATTERHOUSE II
STREET OF RAGE
SUPER BATTLE TANK
SUPER OFFROAD
TERMINATOR
WONDERBOY
WORLD TROPHY SOCCER
WWF WRESTLING MANIA

GAME GEAR

GAMEGEAR + 1 GAME
L. 269.000

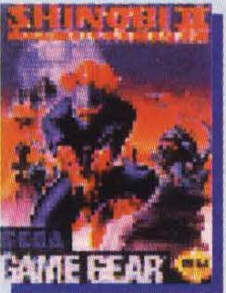
GAMEGEAR
L. 249.000

AERIAL ASSAULT
ALIEN III
ARCH RIVALS
ARIEL LITTLE MERMAID
BARE KNUKLE
BART SIMPSON
BATMAN THE RETURN
CASTLE OF ILLUSION
CHAKAN
CHASE HQ
CHESSMASTER
CHUCK ROCK
COLUMNS
CRYSTAL WARRIORS
DEFENDER OF OASIS
DELVISH
DONALD DUCK
G-LOCK
INDIANA JONES
KICK OFF
LEADERBOARD GOLF
LEMMINGS
MARBLE MADNESS
NINJA GAIDEN II
OLIMPIC GOLD
OUTRUN
OUTRUN EUROPA
PACMAN
POPILS
PREDATOR II
PRINCE OF PERSIA
SENNA MONACO GP II
SHINOBY II
SLEADER
SONIC II
SPACE HARRIER
STREET OF RAGE
SUPER OFFROAD
SUPER SPACE INVADERS
TAZMANIA
TERMINATOR
TKO BOXING
WAKE OF VAMPIRE
WALL OF BERLIN
WIMBLEDON TENNIS

GAME BOY

GAMEBOY + TETRIS
L. 149.000

ALIEN III
AVENGER SPIRITS
BARBIE

BATMAN II
BEST OF THE BEST
BONC ADVENTURE
BUGS BUNNY II
CRASH DUMMIES
DARWIN THE DUCK
DIG DUG
DUCK TALES
EMPIRE STRIKE BACK
FLINSTONES
LA SIRENETTA
MARIOLAND II
MC DONAL LAND
MEGAMAN III
MR. DO
NINJA TURTLES II
PARASOUL STAR
PRINCE OF PERSIA
RACE DRIVING
ROKY & BULLWINKLE
S. HUNCHBACK
SIMPSON II
SPEEDBALL II
SPIDERMAN II
STAR WARS
SUPER OFFROAD
TERMINATOR II
THE HUMANS
TIP OFF
TOM & JERRY
TOP GUN
WWF WRESTLING II

MEGA CD

MEGA CD
L. 499.000

AFTER BURNER III
BASEBALL STAR 2020
BLACK HOLE ASSAULT
CHUCK ROCK (SCD)
COBRA COMMAND (SCD)
ERNEST EVANS
HEAVY NOVA
HOOK (SCD)
KRISS KROSS (SCD)
PRINCE OF PERSIA
PRINCE OF PERSIA (SCD)
ROAD AVENGER (SCD)
ROAD BLASTER FX
SEVEN SHARKS (SCD)
SOUL FEACE
SUPER ALESTE
TIME GAIL
WOLFCHILD (SCD)
WONDER DOG
WONDER DOG (SCD)

NEO GEO

NEO GEO SYSTEM
L. 599.000

JOYSTICK ORIG. NEO GEO
L. 149.000

MEMORY CARD
L. 599.000

SUPER FIDE KICK
WORLD EROES
KING OF MONSTER II
SOCCER BRAWL
FATAL FURY 1
FATAL FURY 2

**TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA. I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA.
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI. SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE.**

74

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Il giovane Milon deve ritrovare le sette sfere magiche per il bene del proprio paese...

Il personaggino, che mi ricorda un sacco Memole, è impegnato in una ricerca per salvare la propria terra dalla distruzione totale. Nello svolgere questo compito dovrà esplorare per bene tutte le stanze del castello, trovare tutti i bonus e eliminare i cattivi a uno a uno... Un platform abbastanza carino, che non sembra avere molte pretese ed esce senza infamia e senza lode dalla recensione. Più adatto ai giocatori in erba che a quelli più adulti. Carino.

Ulli

Esplorate ben bene il castello!

Sparando ai muri scoprirete dei nascondigli...

Meglio fare attenzione a quella gelatina...

GAME BOY	
GRAFICA +dolce -scarna	70
SONORO +musica bellina	72
GIOCABILITA' +un platform carino -senza troppe pretese	75
HUDSON SOFT	74

92

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ/リターン オブ ザ シュレッダー

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES RETURN OF THE SHREDDER

Hei tu, pizzaro (dispregiativo di pizzaiolo) dacci una pizza alle quattro tartarughe. Ok, però prima voglio vedere i soldi!. Ah sii? E allora beccati questo, questo e quest'altro, e infine... COWABUNGA! Va bene, va bene, ho capito che siete bravi, ma i soldi? Ah si, ci scusi, ecco a lei.

Aargh! Devono fare un po' di male quelle frustine elettrificate!

In un lontano paese, dove tutti hanno gli occhi a mandorla perché fanno la pipì contro vento (o forse non è quello il motivo...Bah, mi verrà in mente), c'è la strana abitudine di inventare i super eroi più deficienti del mondo, basti vedere Mega-galo-lo-man, oppure tutte le migliaia, ma che dico migliaia... Decine, di robot e affini che hanno popolato i programmi televisivi per ragazzi alcuni anni fa (tutti tranne "Jeeg robot d'acciaio" perché è più forte ed è più intelligente!!!); probabilmente gli ultimi super eroi scaturiti dalla mente di qualche sanissimo giapponese sono i Turtles (io lo pronuncio come si scrive), delle normalissime tartarughe che dopo essere cadute in un bidone di Coca-Cola sono diventate (in uno stato di transizione prima di sciogliersi...) delle super tartarughe dotate di una grande velocità e capaci di poderosi salti; insomma, delle grandi guerriere in grado di lottare con armi da taglio che il salumiere sotto casa mia neanche s'immagina. Ma non basta, queste parlano, sono bendate per non farsi riconoscere (eh già, non appena si bendano gli occhi non le riconosce più nessuno, se non fosse per le armi che portano potrebbero tranquillamente andare in giro tra la folla passando completamente inosservate), e mangiano la pizza (le altre passino, ma delle tartarughe che mangiano la pizza proprio non si sono mai viste).

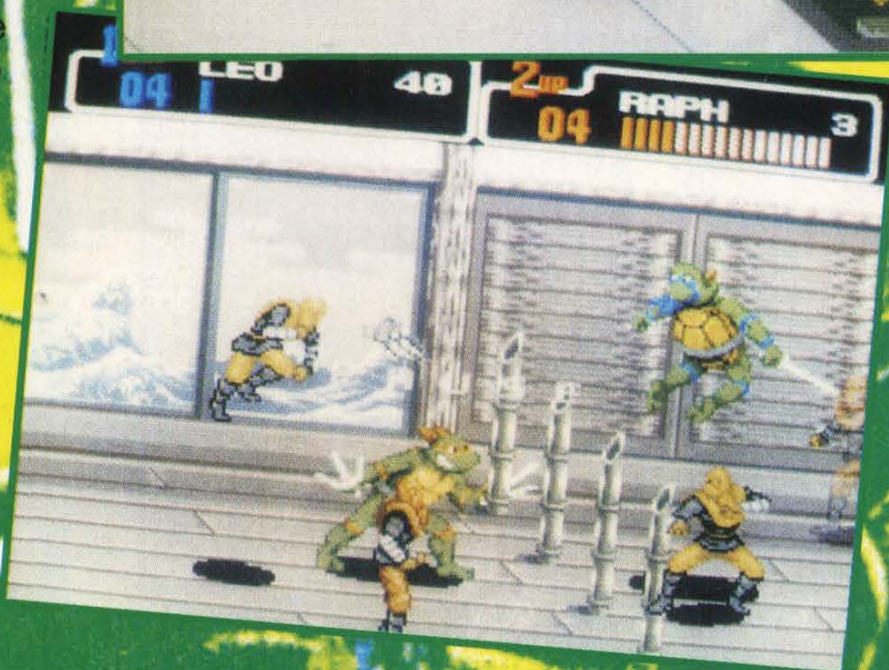
Sbatacchiamo un po' di ninja...

Due tartarughe con un colpo!!!

Queste quattro simpaticissime tartaruguzze, però, hanno una peculiarità che le contraddistingue da tutti gli altri super eroi, e cioè lottano contro i cattivi del mondo affinché regni la pace e la serenità tra i popoli (certo che quando 'sti giapponesi ci si mettono, sono in grado di far scaturire dai loro laboriosi cervellini una tale fantasia...); comunque, tra tutti i loro nemici, il più acerrimo è senz'altro il perfido, il malvagio, il birichino, il bricconcello (squillo di violini e di pianoforti) Shredder, l'uomo che tra l'altro ha inventato il ballo di San Vito e l'ha reso suo.

E ci credo che la tarta si spaventa! Guarda che bell'alieno!

Ma gettiamo un po' di cattivi nell'immondizia!

Vista la simpatica presenza di questo personaggio nella già turbolenta vita dei Turtles, i programmatori della Konami hanno ben pensato di farne un videogioco per Mega Drive (anche se a dirla tutta in origine fu un coin op, il secondo giorno ci fu la versione per Amiga, il terzo venne dedicato al Super Nintendo, e da allora a oggi è stata programmata la versione per Genesis). La struttura di gioco è quasi identica a quella del coin op: si tratta infatti di girovagare per lo schermo spaccando la faccia ai ninja e affini che un po' alla volta si presentano davanti a voi; per raggiungere lo scopo finale (cioè quello di salvare April) dovrete attraversare la strada, fermarvi quando il semaforo sarà rosso e così via (Paang! Scusa, scusa Alex, stavo scherzando, però la prossima volta mira alla mano destra e non alla sinistra, così avrò una scusa per non fare i compiti in classe), dicevo, dovrete attraversare cinque livelli, uno lo farete addirittura a bordo dello skateboard di "Ritorno al futuro due", solo che quello su cui andrete voi potrà viaggiare solo sull'acqua (le stranezze della vita); questi livelli dicevo, saranno strazzeppi di vecchiette, bambini nella culla, vermetti in letargo... tutte cose così, insomma.

All'inizio della partita si potranno scegliere due dei quattro personaggi a disposizione (cioè me stesso, nonna Papera, Gianni e Pinotto), naturalmente tutti e quattro avranno delle armi, come gli spiedini per Raffaello, il manico da scopa per Donatello, gli affila matite per Leonardo e le fusette con la catena per Michelangelo; in più si potrà selezionare il livello di difficoltà (tre per la precisione), il numero di crediti a disposizione per entrambi i giocatori (questo vuol dire che se giocate con un brocco questo vi fa fuori subito tutti i crediti e voi rimanete con le vostre vite, ma nulla più), ecc. ecc. Graficamente è virtualmente identico alla versione per Super Nintendo (anche se mancano un paio di animazioni dei protagonisti), i livelli di gioco ci sono tutti, i colori sono molto nitidi e addirittura in certi schermi sembra di giocare veramente con una macchina più potente (basti vedere il secondo schermo). La parte uditiva mi esalta abbastanza, con ottimi effetti sonori mentre i personaggi si randel-

Dai, spingilo, così fa un bel volo!

Un po' affollato questo chalet!

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

OFFERTE del MESE

ALEX KIDD	L. 49.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
ARCH. RIVER BASKETBALL	L. 69.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 39.000
ATOMIC ROBOKIT	L. 39.000
BACK TO THE FUTURE-SCART	L. 69.000
BAD O MAN (JAP)	L. 39.000
BATMAN	L. 59.000
BATTLE GOLFER	L. 39.000
BATTLE MANIA	L. 39.000
BATTLE SQUADRON (USA)	L. 39.000
BLOCK - OUT	L. 29.000
BONANZA BROS	L. 49.000
BUCK ROGER'S (USA)	L. 59.000
BUDOKAN (USA)	L. 39.000
BURNING FORCE	L. 59.000
CRENOBYL	L. 59.000
CRING	L. 49.000
CROSS FIRE	L. 49.000
CYBER BALL	L. 49.000
DAHNA	L. 49.000
DARIUS II	L. 49.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN IN 4081 (JAP)	L. 29.000
DAVID ROBINSON BASKET (JAP)	L. 69.000
DECA ATTACK	L. 49.000
DINO LAND	L. 49.000
DJ BOY	L. 39.000
DONALD DUCK-QUACKSHOT	L. 49.000
DRAGONS FURY	L. 69.000
DYNAMITE DUKE	L. 49.000
EA - HOCKEY	L. 69.000
EL-VIENTO	L. 59.000
E. SWAT	L. 49.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L. 39.000
FASTEST F1	L. 39.000
FATAL REWIND	L. 49.000
FERRARI F1-HERO	L. 69.000
FIGHTING MASTER (JAP)	L. 79.000
FIRE MUSTANG (JAP)	L. 49.000
FIRE SHARK	L. 49.000
FLICKY	L. 49.000
FORGOTTEN WORDS	L. 49.000
F-Z AXIS	L. 39.000
GLEY LANCER (JAP)	L. 29.000
GOODS	L. 59.000
GRANADA (JAP)	L. 39.000
HEAVY NOVA	L. 59.000
HEAVY UNIT	L. 39.000
HERZOG AWEI	L. 39.000
HIDDING BALL	L. 39.000
HI-SCHOOL SOCCER	L. 49.000
ISHIDO (USA)	L. 29.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER (JAP)	L. 39.000
JUNCTION	L. 29.000
KA.GE.KI	L. 49.000
KING'S BOUTY (USA)	L. 49.000
LEYNOS (JAP)	L. 29.000
MAGIC BOY	L. 39.000
MAGICAL HAT	L. 29.000
MASTER OF MONSTER	L. 49.000
MEGAPANEL - TETRIS	L. 49.000
MERCS - COMMANDO II	L. 39.000
MIDNIGHT RESISANT	L. 59.000
MIKE DICTA FOOTBALL (USA)	L. 59.000
PHELIOS (JAP)	L. 39.000
POWER BALL	L. 39.000
RAIDEN TRAD	L. 39.000
RAINBOW ISLAND	L. 69.000
RAMBO III	L. 59.000
RASTAN SAGA 2	L. 39.000
RENT A HERO	L. 29.000
RENT A HERO-SCART	L. 29.000
ROAD RUSH	L. 69.000
ROLLING THUNDER 2 SCART	L. 39.000
RUMARK (JAP)	L. 49.000
SAINT SWORD	L. 49.000
SD VARIS	L. 49.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 59.000
SHOVE IT (USA)	L. 39.000
SONIC	L. 39.000
SPACE GOMOLA	L. 49.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPIDERMAN (JAP)	L. 49.000
STEEL EMPIRE	L. 39.000
STORMLORD	L. 39.000
STRIDER	L. 49.000
SUPER REAK BASKETBALL (JAP)	L. 49.000
SUPER SHINOBI (JAP)	L. 49.000
SUPER SMASH TV	L. 49.000
SUPER THUNDER-BLADE	L. 59.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
THUNDERFOX (JAP) SCART	L. 49.000
TIGER	L. 29.000
TOE JAM & ERALD	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TROUBLE SHOOTER	L. 29.000
TRUXTON (USA)	L. 59.000
TURRICAN (USA)	L. 49.000
TWIN COBRA (USA)	L. 89.000
TWINKY TALE	L. 49.000
UNDEDLINE	L. 29.000
VERYTEX	L. 39.000
VOLFIED (JAP)	L. 39.000
WANI WANI WORLD (JAP)	L. 49.000
WIPERUSH (JAP)	L. 39.000
WONDER BOY 5 SCART	L. 39.000
WONDERBOY III	L. 39.000
WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
WORSONG	L. 29.000
WRESTLE WRESTLER CATCH 92	L. 49.000
X.D.R. (JAP)	L. 39.000
YOSHI ADV.	L. 29.000
YS-WONDER IN FOREST (JAP)	L. 49.000
ZERO WING	L. 39.000
ZOOM - PACMAN	L. 39.000

* OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

007 JAMES BOND (USA)	L. 119.000
688 ATTACK SUB	L. 99.000
AFTERBURNER II	L. 79.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 89.000
AMERICAN GLADIATOR (NOVITA')	L. 129.000
AQUATIC GAMES	L. 89.000
ABRAMS BATTLE TANK (USA)	L. 99.000
BASEBALL-SPORT TALK-(USA)	L. 89.000
BATMAN RETURN	L. 99.000
BATMAN REVENGE OF JOKER	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 119.000
BIO HAZZARD (USA)	L. 99.000
CADASH	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 79.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CIKI CIKI BOY	L. 89.000
CRUE BALL	L. 99.000
CYBORG JUSTICE (USA)	L. 119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L. 129.000
DEATH DUEL (USA)	L. 119.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DOLPHIN ECCO	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 119.000
EX-MUTANT	L. 89.000
FATAL FURY	L. 139.000
FINAL BLOW BOX	L. 69.000
FLASHBACK (GENESIS)	L. 139.000
G-LOC	L. 89.000
GADJET TWINS	L. 119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L. 69.000
GEMFIRE	L. 119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L. 99.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 89.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GOLDEN AXE III	L. 119.000
GRANADA (JAP)	L. 39.000
GRAND SLAM TENNIS	L. 89.000
GREAT WALDO (USA)	L. 89.000
HIT THE ICE	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
HUMAN (NOVITA' ATTESISSIMA)	L. 129.000
INDIANA JONES (USA)	L. 99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS-GRAND SLAM	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOE MONTANA FOOTBALL II	L. 59.000
JORDAN VS BIRD	L. 69.000
KICK BOXING	L. 119.000
KID CHAMALEON	L. 49.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L. 119.000
LEADERBOARD GOLF	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L. 99.000
M. ALI BOXING '93	L. 119.000
MARBLE MADNESS	L. 79.000
MARVEL LAND	L. 69.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L. 99.000
MONOPOLI	L. 99.000
MOONWALKER M. JACKSON (USA)	L. 79.000
MUAMED ALI BOXING CHAMPION (USA)	L. 99.000
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L. 99.000
NINJA TURTLES (JAP)	L. 99.000
NHLPA HOCKEY'93	L. 119.000
OUTLANDER	L. 99.000
OUTRUN	L. 99.000
OUTRUN 2091-AUTO	L. 99.000
PAPER BOY 2	L. 119.000
PAPER BOY	L. 79.000
PGA TOUR GOLF 2	L. 119.000
PHANTASY STAR III (USA)	L. 119.000
PIGSKIN FOOTBALL (USA)	L. 119.000
POPOLUS	L. 69.000
POWER ATHETE (JAP)	L. 129.000
POWER MONGER	L. 99.000
PREDATOR II	L. 79.000
QIX (USA)	L. 69.000
PRO-QUATERBACK FOOTBALL (USA)	L. 119.000
RISKI WOOD	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 99.000
ROGERS C. BASEBALL (USA)	L. 109.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L. 119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 89.000
SHADOW OF THE BEAST II (USA)	L. 119.000
SHIKINJO - SHANGAI	L. 79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L. 119.000
SOLFEACE	L. 69.000
SONIC 2	L. 89.000
SPACE INVADER '91 (USA)	L. 79.000
SPEEDBALL 2 (PAL)	L. 119.000
SPLATTER HOUSE 3-NOVITA'	L. 119.000
STARFLIGHT (USA)	L. 89.000
STEEL TALOONS (USA)	L. 99.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 69.000
STREET OF RAGE 2	L. 119.000
SUNSETRIDERS (USA)	L. 99.000
SUPER CRING-SPAZIALE	L. 49.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 89.000
SUPER HQ AUTO	L. 79.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L. 89.000
SUPERMAN - SCART	L. 99.000
T2 TERMINATOR 2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALE SPIN	L. 99.000
TAZMANIA	L. 89.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 99.000
TECNOCOP	L. 69.000
TENNIS	L. 89.000
TERMINATOR	L. 79.000
THE SIMPSONS	L. 89.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L. 119.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L. 119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L. 119.000
TRASIA	L. 69.000
TURTLES - SCART	L. 99.000
TYRANTE-MEGA LO MANIA (USA)	L. 119.000
TWIN HAWK (USA)	L. 79.000
UNCHARTED WATERS (USA)	L. 99.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 89.000
WARSONG STRATGY ING. (USA)	L. 89.000
WINGS OF WAR (USA)	L. 79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L. 99.000
WORLD OF ILLUSION-STARS	
TOPOLINO &PAPERINO	L. 99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L. 119.000

ADATTATORE EURO -JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000

IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

Professional Control Pad

UNIVERSAL MEGADRIVE + SONIC

NOVITÀ ASSOLUTA !

MEGADRIVE JAPAN PAL + SCART + GENESIS USA.
IL MEGADRIVE E DOTATO DI UN APPOSITO SELETTORE ESTERNO CHE PERMETTE DI SELEZIONAREIN CHE MODALITA FUNZIONARE, IN QUESTO MODO NON ESISTE PIU GIOCO CHE NON FUNZIONI SU UNIVERSAL MEGADRIVE; CAVO SCART COMPRESO NELLA CONFEZIONE

L. 288.000

MEGADRIVE SCART
L. 248.000

MEGADRIVE GENESIS + STREET OF RAGE
L. 298.000

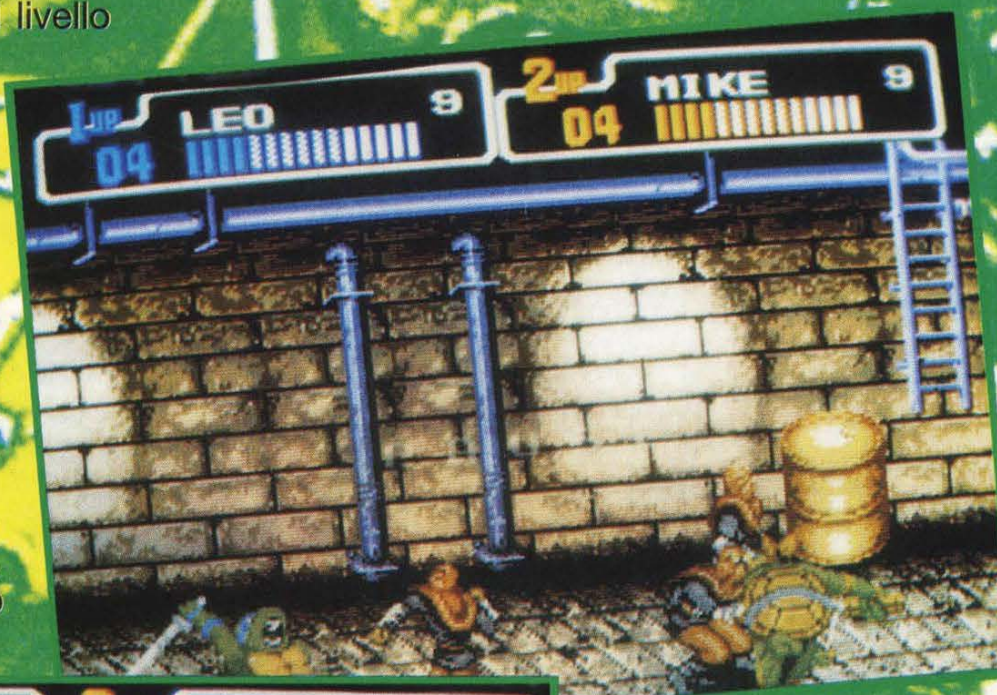
ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ/リターン オブ ザ シュレッダー

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES RETURN OF THE SHREDDER

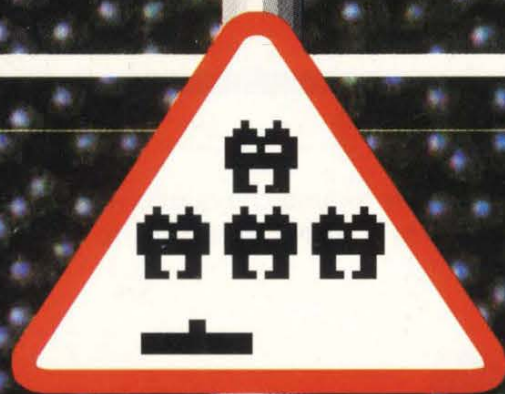
Ecco! E per fortuna che questo skate non aveva le ruote, sennò bucavo anche quelle!

no, i vari versi che fanno le quattro tartarughe quando vengono colpite (veramente esilarante) e il cowabunga d'obbligo alla fine di ogni livello. Le animazioni dei quattro personaggi sono qualcosa di assolutamente grandioso, indescrivibilmente esilaranti gli atteggiamenti che assumono quando vengono affumicati dal cattivone di turno in possesso di un lanciafiamme, o quando vengono elettrizzati dai fasci elettrici presenti lungo il percorso; a parte questo, si muovono molto fluidamente e rispondono altrettanto bene alle sollecitazioni del vostro control pad; per non parlare della quantità di mosse che hanno a disposizione: potete infatti utilizzare tre tasti (credevate di più eh?) per eseguire salti carpiati con calcio volante, colpo d'anca con successiva manata in faccia, movimento del basso ventre per disorientare e successiva ciccata nell'occhio dell'avversario e così via, e, come se non bastasse, ognuno dei quattro personaggi ha mosse diverse (se si escludono naturalmente i pugni e i calci).
Per quanto riguarda la giocabilità siamo a livelli raramente visti per un beat 'em up (non credo di dire una stupidaggine mettendolo alla pari di Street of Rage), i nemici da affrontare sono veramente tanti, infatti durante il vostro percorso dovrete combattere contro quattro tipi diversi di ninja: quelli rossi, probabilmente i più facili da neutralizzare; quelli grigi, armati di sfollagente (abbiate pietà, sono a conoscenza del fatto che in gergo "ninjistico" abbiano un altro nome) e un ninino più pericolosi dei precedenti; i ninja blu, armati di spada, abbastanza insidiosi nel livello "medium" e "hard"; poi vengono in ordine quelli gialli, fucsia e bianchi, i primi due sono dotati di armi che vengono lanciate, come stellette e pugnali, molto difficili da evitare, mentre il terzo possiede una sorta di paramani in legno che rendono molto difficile qualsiasi tentativo di offesa da parte vostra; poi vengono i mostriciattoli robò, che spaziano da cani meccanici che vi addentano con le loro simpatiche fauciuzze, a portaceneri con quattro zampe, che vi avvinghiano con una frusta elettrificata. Anche i boss di fine livello non scherzano, pensate che i programmatori ci hanno messo pure degli Alien, che spuntano insidiosi fuori dall'acqua chiedendovi se per caso avete visto il tenente Ripley; sono poi naturalmente presenti gli scagnozzi di Shredder, il cervello volante che lo accompagna per mari e per monti e altri ancora. Sommati tutti gli avversari compresi i "mostroni" di fine livello, credo si arrivi a una ventina di antagonisti diversi.
In definitiva questo può essere considerato uno dei migliori picchiaduro per il Mega Drive, riuscendo a racchiudere in una piccola scatolina nera una grafica raffinata, un sonoro eccellente e una giocabilità ad altissimi livelli; se poi a tutto questo si aggiunge il clima di demenzialità che regna per tutto il gioco, possiamo senza dubbio ritenerlo uno dei migliori prodotti per il sedici bit Sega!
Mi congedo, ma per la prima volta su questa rivista lo farò con un proverbio: "Al contadino non far sapere quant'è buono il formaggio con le pere", che non centra assolutamente niente con quello detto finora, ma sono un po' scemo e ogni tanto voglio ricordarlo anche agli altri.

Raffaele Sogni

Nelle fogne si fanno proprio brutti incontri!

Qui ci andiamo in skate solo noi!

Oggi sono incavolato nero!

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Ottimi fondali. +Altrettanto ottimi gli sprite.	93
SONORO +Gli effetti sonori sono ben fatti.	90
GIOCABILITA' +Finché non l'avrete finito ci giocherete +Poi avrete anc ora due livelli di difficoltà	94
KONAMI	92

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Guardi è veramente un affare eccezionale: un MF-92GX HALABARD con pochissimi chilometri per soli 8,000 metacrediti... le assicuro, l'ha usato soltanto una vecchietta per andare a messa! E poi si tratta di un modello eccezionale, facile da parcheggiare, consuma poco... guardi mi voglio rovinare: le regalo anche l'autoradio e le munizioni per i cannoni. Un vero affare!!!

Avete presente i biechi rivenditori di auto che si vedono sempre nei film americani, quelli che all'età di tredici anni hanno venduto la madre, la nonna e i quattro fratellini a una banca di organi in cambio di un pugno di dollari? Beh, non crediate che si tratti di un fenomeno locale. In realtà di queste persone ce ne sono un poco ovunque, in particolare sul pianeta Xwkyhgzkkkl, in una lontana e buia galassia (come fa una galassia a essere buia, vi chiederete? Non ne ho la più pallida idea, però ci stava bene). A cadere nelle grinfie di uno dei più abili e spietati rivenditori di astronavi del pianeta sono proprio i nostri due eroi, due ignari tessitori di Snorg. Per loro avrebbe dovuto essere una giornata particolare: avevano deciso di comperare uno di quei nuovi mezzi volanti che vanno tanto di moda su Xwkyhgzkkkl, ma i loro rosei progetti erano destinati a finire nella maniera peggiore. Gurk, il rivenditore, aveva iniziato subito a elencare tutti i difetti dei Veicoli ad Assetto Variabile

E' meglio spezzare subito l'accerchiamento...

Il vermone col faccione da Alien...

Sembrano dei piccoli Wolverine... Speriamo non siano altrettanto cattivi!

Scusi, da che parte per l'uscita dal gioco?

BIOMETAL™

バイオメタル

Buonasera dottore! No, la mano temo di non potergliela dare...

Un altro bell'alieno anche sottoterra! Escono dalle pareti...

(VAV), dicendo che erano mezzi privi di affidabilità, poco robusti, difficili da parcheggiare e facili prede dei ladri. In compenso aveva giusto due mezzi d'occasione, due Halbard praticamente nuovi a un prezzo stracciato. Certo, anche lui conveniva che recarsi al lavoro con un'astronave da guerra poteva dare leggermente nell'occhio, ma per un po' di sicurezza valeva la pena fare dei piccoli sacrifici. E poi, con solo un paio di colpi di cannone, sarebbe stato possibile costruirsi un parcheggio perfetto dovunque...
Così, tra una parola e l'altra, intontiti dalle continue chiacchiere di Gurk, i nostri eroi accettano infine di comprare i due veicoli da guerra, ma le sorprese non sono certo finite: appena firmato il contratto, infatti, i due tessitori di Snorg vengono messi al corrente che, scritta in piccolo nell'ultima pagina, si trova una piccola clausola che prevede un loro servizietto in qualità di piloti governativi. Si tratta di un lavoretto facile e pulito, al termine del quale potranno finalmente godersi i loro nuovi Halbard (o ciò che ne rimane): ripulire il vicino sistema solare dagli infidissimi alieni che lo popolano. A nulla valgono ovviamente le loro proteste, così si ritrovano nel giro di poche ore a bordo di un'astronave da trasporto, nel disperato tentativo di imparare a usare i due veicoli prima che l'attacco abbia inizio.
La nostra avventura comincia proprio con l'attacco agli alieni, sul loro pianeta principale (e di conseguenza più densamente popolato da creature super infide e armi letali).

Ma ci troviamo nel cielo di Milano?

Sarebbe bello fondare un villaggio turistico, da queste parti!

Ovviamente prima di arrivare nel cuore della capitale nemica, è prima necessario superare le difese aeree e tutti gli strati di terra che vi separano dal super capo, affrontando nugoli di (giustamente) infuriati alieni. I livelli sono in tutto cinque, protetti da otto cattivoni medi e tre iperferoci. Lungo il difficile percorso non mancano ovviamente le armi speciali, dai Laser ai mega missiloni, ma per riuscire ad averle è necessario fare strage tra gli avversari.
La prima cosa che salta all'occhio guardando Bio Metal è indubbiamente la grafica: come in ogni shoot 'em up che si rispetti, quest'aspetto è stato infatti curato con estrema attenzione e unisce sprite dettagliatissimi (e spesso anche enormi) a splendidi fondali. Lo scrolling è particolarmente fluido e veloce, ma tendono a esserci alcuni problemi quando il numero di sprite presenti sullo schermo cresce troppo rapidamente. Nelle fasi più complesse non è dunque insolito trovarsi a velocità ridotta, ma si tratta di variazioni quasi impercettibili. Le armi sono abbastanza numerose, anche se non raggiungono i livelli di altri classici: tre di base più tre bonus per il loro potenziamento. Ovviamente raccogliere più volte la stessa arma permette di potenziarla ulteriormente, fino ad arrivare allo status di "arma fine di mondo". I tre livelli di difficoltà rendono adatto Bio Metal ai più esperti come ai principianti, ma resta comunque una pecca abbastanza grave: i livelli sono in tutto cinque, e sono decisamente abbastanza brevi, troppo per garantire una buona longevità. Fortunatamente sia i fondali che gli avversari sono estremamente vari.
In definitiva Bio Metal è veramente un ottimo gioco, uno shoot 'em up appassionante e spettacolare, con l'unico difetto essere troppo breve.

Andrea Fattori

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + fondali eccezionali - sprite vari e coloratissimi	95
SONORO + musica d'effetto + discreti effetti sonori	91
GIOCABILITA' + divertentissimo ma... - troppo breve	92
ATHENA	93

F-ZERO

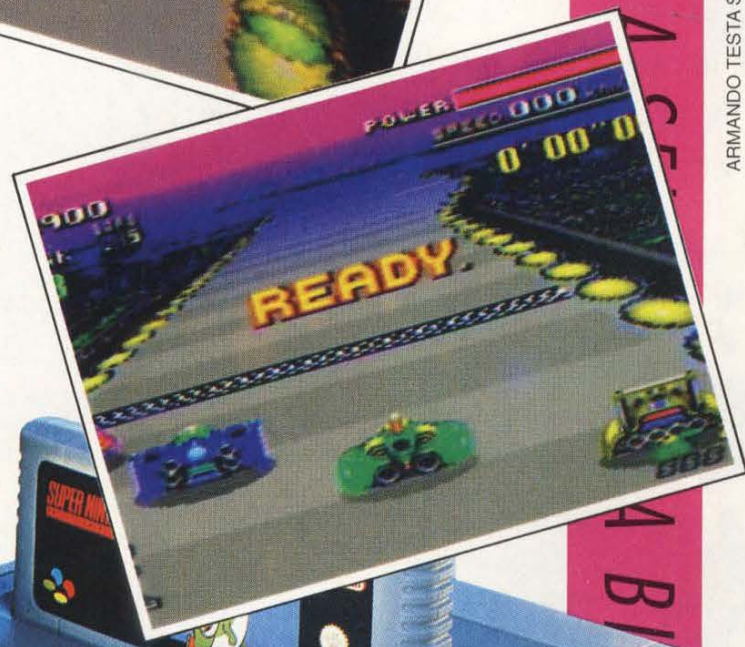
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

La Formula Uno del futuro corre più veloce della tua immaginazione.

LA TUA ABILITÀ DEVE FARE UNO SCATTO IN AVANTI PER PILOTARE F-ZERO, IL GIOCO PIÙ VELOCE DEL MONDO. INSERISCI LA CASSETTA NEL TUO SUPER NINTENDO E VOLA! A POCHI CENTIMETRI DALLA PISTA, A POCHI SECONDI DAL RECORD, SCOPRIRAI L'INTENSA EMOZIONE DELLA SFIDA ASSOLUTA.

La corsa del 26° secolo!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

- VETTURE E PILOTI CON CARATTERISTICHE DI GUIDA DIVERSE
- MEMORIZZAZIONE DEI MIGLIORI TEMPI
- 15 CIRCUITI SU 9 PIANETI DIVERSI
- 3 LIVELLI DI ABILITÀ
- SUONO STEREO
- ECCEZIONALE GIOCABILITÀ

ARMANDO TESTA SPA

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

500

67

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Immaginiate un tipo alto, muscoloso, con la faccia da demente, i capelli verdi e la pelle blu. Cosa vi viene in mente?

CAPTAIN PLANET

Proprio bei nemici si fa il nostro Capitano!

No, non si tratta di un puffo che ha fatto dieci anni di culturismo e si è tinto i capelli (anche se, almeno finora, non ho mai visto un puffo con i capelli) di verde, bensì dell'ultimo eroe americano per eccellenza, Capitan Pianeta! Ovvero un tizio in calzamaglia che non ha nient'altro di meglio da fare che rompere le cosiddette a tutti gli industrialotti che inquinano il nostro bel pianeta preferito con le loro ciminiere.
Di questo portentoso supereroe abbiamo dovuto sorbirci la serie di cartoni animati (avete presenti i classici cartoni made in USA, orribilmente disegnati, dedicati a tutti bambini retrogradi sulla faccia della terra? Avete mai visto, magari per errore, una puntata della serie Teen Wolf? Beh, la serie del Capitano non è poi così differente... NdD), ma visto che la cosa non era abbastanza pesante così qualcuno ha deciso di farci sorbire anche una serie di videogiochi, su diversi formati (Amiga, Nes e ultimo Mega Drive), incentrati su questo fantomatico, nonché fantasmagorico personaggio.
Ma ora parliamo di questa stupefacente avventura: anche se il gioco è dedicato a Captain Planet, del capitano, almeno fino ai livelli da me raggiunti, non se ne vede neanche l'ombra, infatti voi dovrete impersonare i suoi quattro amichetti bambini e farli svolazzare per le innumerevoli locazioni. All'inizio del gioco sarà possibile selezionare quale personaggio interpretare. Da notare che tutti e quattro i bambinetti sono racchiusi in una specie di gabbia rossa come delle scimmie. Forse era meglio lasciarli là dov'erano, ma visto che voi siete dei temerari non avete resistito alla tentazione...
Beh, fatto sta che siete stati catapultati all'inizio del primo livello, per la cronaca una parte delle fogne di Calcutta, impestate di topazzi e ragni enormi (più grandi perfino del protagonista). A questo punto viene spontaneo chiedersi se siete stati voi a rimpicciolire o i teneri animaletti a crescere a dismisura. Boh, chi lo sa? E' scontato, comunque, che in qualche modo dovete pur uscire dalla fetida topaia, quindi pensate che è molto più conveniente muoversi che restare fermi.
Ah, dimenticavo, nella vostra peregrinazione attraverso le varie locazioni non sarete COMPLETAMENTE disarmati, ma disporrete di un utilissima arma non precisata, in grado di sparare raffiche e super, si fa per dire, colpi. Ripetete questa ricetta per la totalità del gioco e avrete Captain Planet.
Se devo essere sincero il gioco in questione ha creato un certo scompiglio redazionale: chi criticava gli sprite (a mio giudizio orribili) chi il fondale (che non era poi così malvagio), chi il sonoro. Su una cosa però ci siamo trovati tutti concordi: la giocabilità lascia molto a desiderare, questo almeno se a giocare sono giocatori adulti e "vaccinati". Ma c'è un però: Captain Planet, come d'altronde l'omonima serie, è dedicato a un pubblico in erba, che non ha giocato per anni consecutivi ai videogame come per esempio un redattore, e quindi, amando il personaggio, potrebbe anche gradire il gioco. Da regalare quindi al cuginetto o al vicino di casa pestifero di sette anni che ci rompe tanto le scatole con i pupazzetti di Capitan Pianeta.

Dave

Ma che viti hanno da queste parti!

Chissà come si disattiva questo motorone qui!

A giudicare dalla porta tonda siamo nel deposito di Paperone!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Fondali decenti - Sprite penosi	67
SONORO + Musichetta aderente all'azione	70
GIOCABILITA' - Non ci giocherei mai + Però un bambino si potrebbe divertire	60
SEGA	67

75
MEGA DRIVE

80
MASTER SYSTEM

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

SUPERMAN

"E' un aereo?" "No." "E' un missile?" "No." "E' Sampei?" "No." "E' Drupi?" "No." "Ma insomma, si può sapere cosa cavolo è quella sagoma che vola più veloce della luce, lassù nel cielo?" "No."

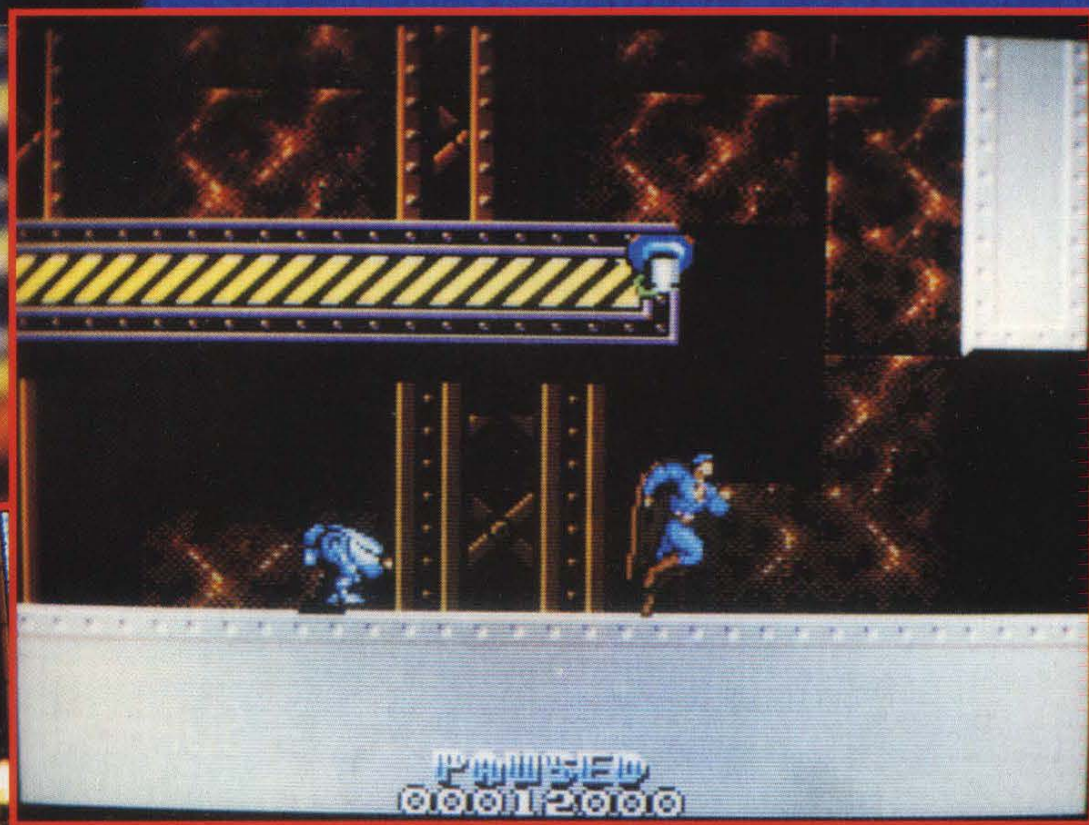
C'era una volta, ai confini della galassia, un planetello che viveva in perfetta simbiosi con lo spazio circostante; ivi dimoravano serenamente e allegramente gli abitanti i quali, dato che vivevano su un pianeta che si chiamava Cripton, prendevano il nome di criptomani. Un brutto giorno il pianetucolo si svegliò con la luna, e decise così di saltare per aria; prima di compiere l'infausto gesto, però, il pianetaccio disse i suoi progetti al criptoide che più gli stava simpatico. Costui, oltre che assomigliare mostruosamente a Marlon Brando, aveva anche un figlio (che da grande avrebbe dimostrato un'inquietante somiglianza con l'attore Cristopher Reeves! NdTex) e una moglie che lo stimavano moltissimo; Joel, il nome che usava il padre del bambino e il marito della moglie (e probabilmente anche il figlio della madre e il nipote dello zio) per non far capire al suo popolo che in realtà era veramente Marlon Brando, disse subito alla sua famiglia che quel bellissimo pianeta in cui abitavano sarebbe esploso da lì a poco; sgomento e incredulità negli occhi della moglie; "E adesso che 'ffamo?" Disse con voce da neonata, al che Joel rispose: "Cara, ci troviamo dinnanzi a un bivio: o diciamo tutto al nostro amatissimo popolo, oppure non tradiamo la fiducia del pianetucolo e stiamo zitti"; naturalmente, visto che Joel aveva la madre che si chiamava Maria, non fece la spia, e condannò il suo amatissimo popolo a una morte spietata e senza via di scampo. Joel decise però di salvare suo figlio lanciandolo con un satellite nello spazio alla ricerca della Terra, un mondo in cui non esistevano violenza e guerra e in cui un criptomane avrebbe potuto vivere felice e indisturbato.
E così fu: il piccolo criptomane venne lanciato nello spazio, mentre il pianeta scoppiava con un tuono fragorosissimo, assordante e nient'affatto silenzioso; il piccolo viaggiò e viaggiò e mentre viaggiava cresceva, e più cresceva e più viaggiava, e così via. Quando un giorno, proprio mentre stava vincendo la partita di ramino contro il computer di bordo, cozzò sul suolo terrestre; il caso volle che proprio in quel momento passasse una coppia di vecchietti, che si fermarono a vedere cosa ci faceva un bambino in un satellite.
Mi sembra inutile dire che il bambino fu adottato dai due e allevato come se fosse stato solamente un semplice bambino trovato in un satellite. Saltiamo un po' di storia, quindi, e arriviamo a quando lui ebbe una visione e decise che la sua vita l'avrebbe dedicata a salvare il mondo, che nel frattempo era diventato violento, incivile, sporco, ecc. ecc. Andò nel suo laboratorio chimico e si espose a un'eccessiva dose di raggi gamma che lo fecero diventare... Trrr trrr (rullo di tamburi) parappapappappa (squillo di trombe) l'incredibile Superman. A questo punto, dato che un essere tutto verde, che mugugna e che porta una calzamaglia rossa

MD - Non siamo mica all'ultimo dell'anno!

MD - Forse se mi faccio piccolo piccolo non mi vedono...

MD - Ecco i cattivi travestiti da bambini; ma se li prendo...

MD - Forse non mi conviene stare qui a guardare...

MS - Signora, guardi che le è caduto qualcosa...

MS - Forse conviene passare da sopra. Quell'aspirapolvere li ha un'aria che non mi piace.

MS - Guardi che non è molto carino sparare kryptonite al primo che passa!

e blu con mantello incorporato non sarebbe passato inosservato, decise di farsi una plastica facciale dal chirurgo di Michael Jackson, farsi un guardaroba nuovo e frequentare una scuola di dizione; a questo punto, era pronto per andare a lavorare come giornalista (che questa sia la vera storia di Alex?) e nei momenti liberi salvaguardare il mondo.
Emigrò a Topolinia e lì, oltre che collaborare con Basettoni, trovò anche il tempo di innamorarsi della ragazza più brutta del mondo: Lois Lane (ma mi chiedo io, con tante belle ragazze che c'erano allora, ma proprio con quella specie di topo doveva andare? Mah).
L'incredibile Superman da allora continua a rompere le scatole a malfattori, ladri, assassini e secchioni (la razza più temibile e con meno scrupoli), e ancora oggi, qualche volta, lo si può vedere sfrecciare su nel cielo alla ricerca di un piccione morto.

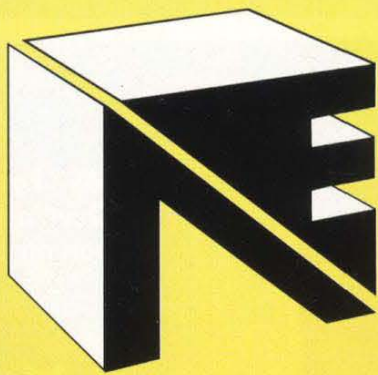
Questo personaggio, del tutto reale, da molti anni a questa parte è preso come spunto per fare fumetti, film e ultimamente anche videogame; è il caso di questo gioco per il vostro fido (arf arf, sbam... Cain cain) Mega Drive/Master System, che porta appunto il nome di Superman ("l'incredibile" lo hanno censurato per motivi non dipendenti dalla nostra volontà").
Superman è un gioco principalmente picchiaduresco, e anche se è dotato di alcuni livelli in cui bisogna esibire la propria classe volando e sparando a tutto ciò che si muove o saltellando di piattaforma in piattaforma, bisogna principalmente mollare cartoni a uomini della mala, robot, dischi volanti, e così via.
Graficamente la versione per Mega Drive non è molto soddisfacente: i vari palazzi, che fanno da cornice al gioco, potrei disegnarli anch'io (è nota in tutto il mondo la mia scarsa capacità di disegnare) e come se non bastasse i colori su schermo sono tutt'altro che vivi. Il livello di parallasse è poi principalmente uno solo; probabilmente la parte graficamente migliore è lo sprite principale, animato discretamente bene, e con una sufficiente quantità di mosse a disposizione.
Molto meglio invece la versione per Master System, dove le potenzialità della macchina sono state sfruttate sapientemente: in particolare, alcuni sprite sono veramente perfetti e le schermate dei livelli avanzati rendono molto bene.
Siamo quindi arrivati alla giocabilità, come al solito la parte fondamentale di un videogioco. In entrambi i casi risulta discreta, coinvolgente per le prime partite ma destinata a un declino relativamente rapido. La versione per Mega Drive, in particolare, risulta a volte frustrante: Superman può volare solo in alcuni dei livelli avanzati e sembra che tutti i nemici siano più forti dell'Uomo d'Acciaio. La differenza principale con la versione Master System è rappresentata dalla capacità continua di volare di Superman e da una giocabilità leggermente maggiore, anche se l'impressione che colui che alza interi palazzi con le mani tiri i cazzotti troppo piano rimane.
Un gioco in definitiva dedicato ai numerosi fan del superumano della DC (alla memoria? NdAlex), che saranno sicuramente molti, e a tutti coloro che vogliono qualcosa di non troppo veloce o impegnativo, un gioco da finire con calma. Se avete un Master System fateci un bel pensierino, se avete un Mega Drive fateci un pensierino e basta.

Raffaele Sogni

MS - La città di sfondo su MS è un po' più tetra di quella MD...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + abbastanza pulita e chiara - non sfrutta le capacità del MD	76
SONORO - ridotto ai minimi termini... - niente a che vedere con il film	68
GIOCABILITÀ + coinvolgente - a volte frustrante	75
SUNSOFT	75

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + buoni sprite - fondali non sempre belli	82
SONORO + migliore di quello per Mega Drive - abbastanza limitato	71
GIOCABILITÀ + migliore del MD - nonostante ciò a volte frustrante	78
VIRGIN	80

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

ATTENZIONE !! CON "NEWEL EXPRESS SERVICE" TUTTO IL MATERIALE GIUNGERÀ ENTRO 48 ORE

NUOVI PREZZI !!!

SUPERNES-SUPERNINTENDO
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
L. 288.000

SUPERNES-SUPERNINTENDO
COMPLETO COME SOPRA
+ STREETFIGHTER II
L. 428.000

SUPERNES-SUPERNINTENDO
COMPLETO COME SOPRA
+ SUPERMARIO WORLD
L. 338.000

GIOCHI SUPERFAMICOM

Titolo		Prezzo
Acrobatic Mission	L.	118.000
Adventure Island	L.	98.000
Adv. of Rocky Joe	L.	118.000
Aliens Vs Predator	L.	148.000
Batman Return	L.	148.000
Bio Metal - Darius 3	L.	148.000
Blue Brother	L.	148.000
Cacoma Knight	L.	98.000
Combat Libes	L.	138.000
Cosmo Game	L.	128.000
Darius Twin	L.	68.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L.	168.000
Devil Boy	L.	158.000
Dimension Force	L.	98.000
Dragon Ball Z	L.	168.000
F1Super Circus Limited	L.	138.000
Fatal Fury	L.	158.000
Final Fight	L.	138.000
First North Star Ken 6	L.	158.000
Flying Hero	L.	138.000
Goemon	L.	128.000
Gradius 3	L.	88.000
Gun Force	L.	88.000
Gundam 91	L.	88.000
Hole In One	L.	88.000
Humana Grand Prix	L.	138.000
Hyper Zone	L.	118.000
International Tennis	L.	178.000
Jerry Boy	L.	118.000
Joe & Mac 2	L.	128.000
Joe Boxing	L.	128.000
Kitaro Adv.-Ghost Boy'93	L.	118.000
Metal Jack	L.	148.000
Mickey Magic Adventure	L.	148.000
Mickey's Mag. Quest	L.	148.000
Mytery	L.	118.000
Multi Payer (interfaccia 5 joy)	L.	78.000
NCAA Basketball	L.	118.000
Othello World	L.	118.000
Pebble Deach Golf	L.	148.000
Power Althlete-S. Fighter 3	L.	128.000
Pro-Football	L.	118.000
Pro-Soccer	L.	118.000
Professional Baseball	L.	118.000
Psyco Dream	L.	98.000
Ranma 1/2	L.	148.000
Rockjoe Box	L.	148.000
RPM Racing	L.	98.000
Rushing Beat II	L.	148.000
Serpaint Trio	L.	148.000
Sim Earth	L.	98.000
Song Master	L.	98.000
Soul Blazer	L.	68.000
Spankys Quest -R-	L.	88.000
Starfox	L.	168.000
Star Wars	L.	148.000
Street Fighter II	L.	188.000
Strikegunner	L.	88.000
Super Birdie Rush	L.	148.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Chinese World	L.	118.000
Super Dimension Force	L.	118.000
Super F1 Circus	L.	128.000
Super F1 Hero	L.	148.000
Super Fire Pro Wrestling	L.	88.000
Super Ghouls & Ghost	L.	88.000
Super Kick Off	L.	118.000
Super Mario Kart	L.	148.000
Super Pang	L.	148.000
Super S.W.I.V.	L.	118.000
Super Smash TV	L.	98.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Valis	L.	88.000
Super Volley II	L.	148.000
The King Rally 93	L.	148.000
Thunderspirit	L.	98.000
Tiny Toons (Cartoon)	L.	148.000
Top Racer II	L.	128.000
Turtles Ninja Tmnt4	L.	128.000
Twin Bee	L.	148.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	118.000
WWF Wrestling Mania	L.	148.000

GIOCHI SUPERNES

Titolo		Prezzo
Addams Family 2	L.	148.000
Bart's Nightmare	L.	138.000
Blazeon	L.	88.000
Capitan Nuvolin	L.	148.000
Chessmaster	L.	118.000
Chuck Rock	L.	128.000
Combatribes	L.	148.000
Desert Strike	L.	128.000
Dragon's Lair	L.	138.000
Drakken	L.	118.000
F15 Strike Eagle	L.	148.000
Harley Harmengeous Adv. 93	L.	148.000
Home Alone 2	L.	128.000
Hook	L.	128.000
Inindo	L.	158.000
King Arthur World	L.	148.000
Krusty's Super Fun House	L.	118.000
Legend of Mistical Ninja	L.	148.000
Lethal Waepons-Arma Letale	L.	138.000
Madden Football '93	L.	138.000
NHL Hockey '93	L.	138.000
On the Ball	L.	138.000
Paper Boy 2	L.	98.000
Pilot Wings	L.	98.000
Prince of Percia	L.	138.000
Push Over	L.	128.000
Q* Bert	L.	128.000
Rampart	L.	128.000
Road Riot	L.	118.000
Robocop 3	L.	128.000
RPM Racing	L.	98.000
Shangai II	L.	148.000
Smartball	L.	128.000
Soul Blazer	L.	128.000
Starfox	L.	148.000
Street Fighter II	L.	158.000
Super Battle Tank	L.	128.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Conflict	L.	148.000
Super Double Dragon	L.	128.000
Super Mario Kart	L.	148.000
Super Mario World	L.	118.000
Super Play Off Football	L.	98.000
Super Scope Bazooka	L.	118.000
Super Star Wars	L.	148.000
Super Soccer	L.	118.000
Super Tennis	L.	118.000
TKO Boxing	L.	128.000
TMNT4 Turtles	L.	128.000
Tom & Jerry	L.	148.000
Top Gear	L.	128.000
Toys (Attesissimo)	L.	138.000
Ultraman	L.	128.000
Un Squadron	L.	128.000
Waynes World	L.	148.000
Wheel of Fortune	L.	128.000
Word League Soccer	L.	138.000
WWF Wrestlingmania	L.	148.000
X-Man Spiderman	L.	128.000
Xardion	L.	148.000
Y's 3	L.	128.000
Zelda 3	L.	128.000

SUPERNES BAZOOKA
CON 6 GIOCHI
L. 138.000

NOVITÀ !
JOYPAD L. 38.000

DOOMADAY WARRIOR
OUTLANDER
ININDO
SPINDIZZI WORLD
TERMINATOR
L. 128.000 cad.

69

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

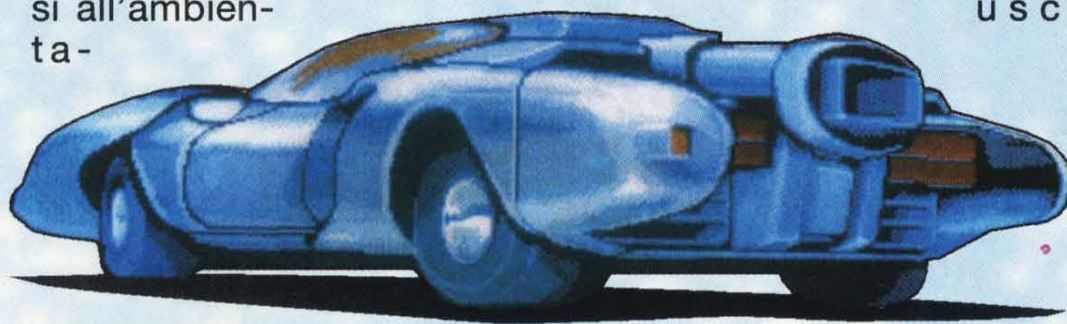
E' sufficiente ritoccare un po' i fondali, la forma della vettura e mettere qualche effetto sonoro diverso per riproporre, dopo i vari Out Run, Turbo Out Run eccetera, un nuovo episodio della saga Out Run?

Iniziamo dalla città...

Ho sempre sognato di visitare la Grecia

Questa non me l'aspettavo proprio, una versione futuristica di OR! Wow, penso nella mia mente, quindi inserisco la cartuccia nel fido Mega Drive e mi appresto a giocare... Maledizione, il Mega Drive si è acceso, è funzionante ma ora ho qualche problema con il monitor (non visualizza le immagini...). STUM, SBAM, SBUM, CRASH! Ahh, ora funziona, aveva ragione la mia nonna a dire che con la dolcezza si ottiene tutto! Non c'è qualcuno di voi che ha voglia di regalarci un bel monitor nuovo?

Beh, basta con i trastullamenti e dedichiamoci ad approfondire i contenuti di questa nera cartuccia: come ho già detto sopra, il gioco in questione non è altro che uno dei molteplici (perché ne sono usciti tanti) seguiti di Out Run. Per quelli che non hanno mai avuto il piacere (o il dispiacere, a seconda dei casi) di giocare al suddetto nella sala giochi sotto casa spendo qualche riga di commento. Molti anni fa parecchia gente perdeva la testa per i giochi "prospettici" targati Sega, tra cui spiccava anche il mio preferito, Space Harrier (forse a prima vista il mio paragone può sembrare stupido, ma tenete presente che Space Harrier e Out Run utilizzavano le stesse routine per lo spostamento in prospettiva del fondale). Tra questi c'era anche il gioco in questione, una simulazione automobilistica in cui si guidava, con a fianco una bella bionda, una stupefacente Ferrari Testarossa. Forse, per quei tempi, la cosa che più impressionava i giocatori era lo "scrollamento" del volante (cosa che ai giorni nostri non impressiona più nessuno), che trasmetteva alle mani del giocatore delle fastidiosissime vibrazioni ogni volta che si usciva fuori strada. Ricordo anche che il suddetto era stato convertito dalla US Gold per la maggior parte dei formati di allora e che l'esito finale del prodotto non era per niente stupefacente. Ma non vorrei annoiarvi troppo a lungo con i miei ricordi nostalgici di quei bei tempi andati, quindi arriviamo al presente...

Dunque, Out Run 2019, come il suo predecessore è un gioco di corsa automobilistica ambientata nel 2019 (non chiedetemene la ragione, non ne ho la più pallida idea...) e da qui il titolo. La vettura, per restare a passo con i tempi non è più una rossa Ferrari ma un misto fra la Batmobile e la macchina tutti spigoli di Led Storm (questo sì che era un gioco che mi piaceva! NdD). Tutto il resto, comprese le altre vetture, è stato ridisegnato per adeguarsi all'ambientazione futuristica del gioco. E fin qui tutto bene. Quello che purtroppo non va bene è la parte strettamente riferita alla programmazione. A mio avviso, quello che è stato fatto per produrre OR2019 è stato rispolverare il vecchio OR, utilizzare tutte le sue routine e ritoccare i fondali e i veicoli. Il resto è stato lasciato come prima. In più, con rammarico, devo dire che la grafica proprio non mi è piaciuta, sono stati utilizzati un sacco di retini (che per la cronaca sono degli accostamenti di due colori diversi per creare una specie di sfumatura), quando tutti noi sappiamo che il Mega Drive può disporre di ben 64 colori sullo schermo. La giocabilità è la stessa del gioco originale (come ho già detto le routine sono rimaste le stesse, quindi, sotto questo aspetto, tutto resta invariato). E ora l'ardua sentenza: pur non spiccando all'occhio per doti particolari, OR2019 si è dimostrato abbastanza giocabile, quindi direi che è consigliato a tutti coloro che hanno amato la versione da bar ma non hanno mai avuto l'occasione di giocarci a casa. Quelli che hanno già acquistato un altro titolo delle serie (per Mega Drive sono usciti Out Run e Turbo Out Run, mi sembra) lascino stare.

Forse è meglio che la prenda con più calma...

Dave

MEGA DRIVE	
GRAFICA - Pochi colori. - Troppi retini e poche sfumature	60
SONORO + Divertente	70
GIOCABILITA' + E' facile fin dall'inizio + Si può tentare di portarlo a termine	70
SEGA	69

OUT RUN 2019
Junkers' High

94

LOONEY TUNES
ROAD RUNNER

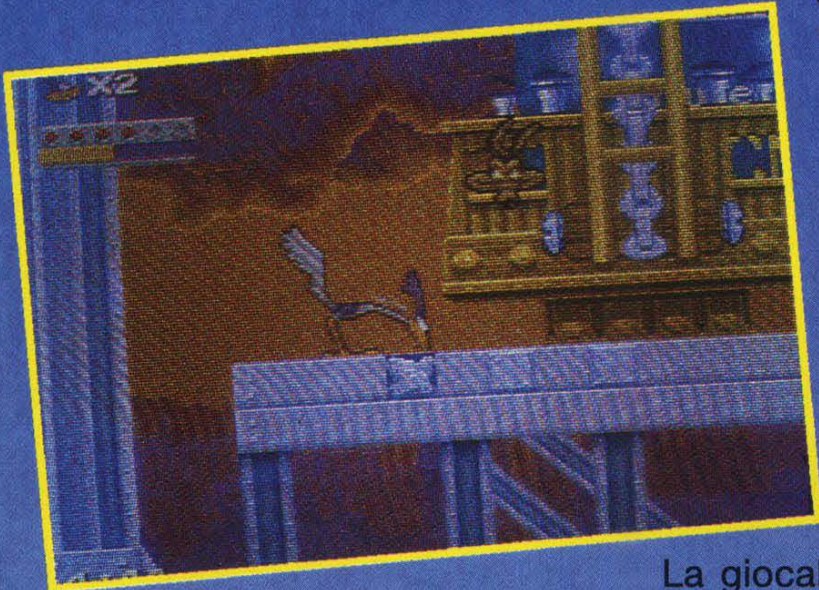
GIOCATORI	1
LIVELLI	20
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

I possessori del Megadrive non se n'abbiano a male, ma a me questo gioco piace più di Sonic 1,2 e compagnia bella. Primo perché i protagonisti mi stanno più simpatici, secondo perché... Ehi, basta; qui la recensione la faccio nell'introduzione!

Dicevo: chi non ha almeno una volta visto (sbellicandosi di conseguenza) le esilaranti (a dir poco) peripezie di Wile E. Coyote e Beep Beep?
Per i marziani presenti, sappiate che in tale divertentissima serie si narrava di un affamato quanto sfigato coyote americano che tentava inutilmente, con mille diabolici piani, di papparsi un velocissimo... Beep Beep (?!!?).
Beh, ecco, non sono espertissimo in ornitologia, di fatto non so il genere animale del Beep Beep, o meglio preferisco identificarlo con questo simpatico nomignolo. Sappiate comunque che è un uccellaccio piuttosto simile a uno struzzo, con un'irrefrenabile mania per le corse olimpioniche, arrogante, e caratterizzato dal Beep Beep che emette ogni qualvolta che vuole prendere in giro il povero coyote.
La trasposizione di questi cartoni animati su Super Nintendo, ad opera della valida Sunsoft, si rivela davvero stupenda e coinvolgente.
Il gioco è in sostanza un platform a scorrimento orizzontale in puro stile Sonic, dove il giocatore manovra Beep Beep nel tentativo di trovare l'uscita del livello, evitando le trappole del coyote, che inevitabilmente si ritorceranno contro di lui.

Ecco, fermo lì che ora facciamo una bella foto

Mi sono ricordato proprio ora di avere un appuntamento...

Le innovazioni sono numerose e interessanti. Innanzitutto il controllo di Beep Beep è realistico fino all'inverosimile: il suo movimento è reso superbamente, e troverete non poche difficoltà quando si tratterà di farlo muovere lentamente per eseguire dei salti calcolati al millimetro. Ma dove il pennuto perde in precisione date le sue gambe lunghe, guadagna in velocità, e per la precisione in tripla velocità, dato che potrete correre, schizzare, e toccare incredibili punte grazie all'uso di un particolare boost. La cosa notevole ed encomiabile del gioco

Cosa sta facendo alla mia invenzione?

è proprio l'orchestrazione e l'inserimento funzionalmente ad hoc degli elementi del cartone animato: il boost, ad esempio, verrà reintegrato dalla quantità di mangime che Beep Beep riuscirà sporadicamente a ingurgitare (tipico del cartoon). Inoltre potrete fare (mediante appositi tasti del joypad) sberleffi, schivate e, naturalmente, il classico verso (beep beep) che tanto fa infuriare il povero coyote. A tal proposito, risultano divertentissime le trovate di Wile, tutte riprese dal cartone animato, non mancheranno di sfuggirvi sonore risate di fronte alle espressioni disperate del suo volto e nella tradizionale scena di precipizio nel Canyon con conseguente nuvoletta di fumo.

La giocabilità è anch'essa elevatissima; l'azione risulta immediata e mai frustrante grazie alla presenza di provvidenziali bandierine strategicamente piazzate lungo i percorsi, le quali, se toccate, oltre a fornirvi un bonus mostrato al completamento del livello, vi permetteranno di ricominciare dalla loro postazione (e non dall'inizio dello stage) nel caso di prematuro passaggio a miglior vita.

La longevità risulta incredibilmente elevata grazie alla presenza di ben venti livelli suddivisi in cinque gruppi da quattro. Ogni gruppo di quattro stage presenta uno scenario diverso rispetto agli altri; si va dai tradizionali Canyon a una fabbrica in costruzione, da un treno in corsa alle profondità di miniere abbandonate, infine vi sarà anche uno scenario futuristico che vedrà la presenza di teletrasportatori, marziani e robot vari come special guest star. Il quarto stage di ogni gruppo, poi, mostrerà l'ultimo diabolico marchingegno del coyote, che voi dovrete riuscire a distruggere con l'uso del vostro amato becco.

Gli scenari sono graficamente soddisfacenti e presentano anche numerosi schermi segreti e scorciatoie nascoste, cosa che, insieme alla totale inesistenza di rallentamenti, non può far altro che determinare un elevatissimo coinvolgimento e una consistente longevità. Eh già, perché anche se il livello di difficoltà del gioco è fisso (leggasi automaticamente settato su uno standard arcade), la presenza di crediti limitati, che aumenteranno (trovata davvero geniale) col progredire dei livelli, vi permetterà di finire ragionevolmente il gioco senza la fastidiosa e irresistibile facilità dei crediti infiniti.

Le musiche sono quelle del cartone animato, orecchiabili e divertenti; presente pure l'indimenticabile sigla di testa e il mitico "that's all folks!" alla fine di ogni partita, al posto del solito GAME OVER.

Che volete che aggiunga, se vi piacciono i platform e amate la velocità, comprate immancabilmente Looney Tunes - Road Runner per la vostra amata console Nintendiana, se vi piaceva il cartone animato comprate comunque il gioco e se non vi piaceva, beh, peggio per voi!

E' proprio un peccato che giochi così ben pensati e realizzati escano raramente; e, d'altronde, è proprio un peccato che il genere platform, così inflazionato sui Nintendo, non annoveri degli esponenti così originali come questo. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

Mi dà un'occhiata all'olio?

Dai che ce la faccio, dai che ce la facc... SPLAT!

Sarà un po' difficile curvare!

Marziani o no, a me va male lo stesso!

Vieni, passerotto, vieni!

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +colorata e velocissima	93
SONORO +riproduce fedelmente quello del cartoon	91
GIOCABILITA' +coinvolgente e longevo	95
SUNSOFT	94

CADARIO

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

The Addams Family™

BEHIND STAIRS

ADDAMS RESIDENCE

UNDERGROUND

ADDAMS RESIDENCE

THE OLD TREE

Original Nintendo Seal of Quality™

LE PERIPEZIE DEGLI STRAVAGANTI ADDAMS!

Le spettrali vicende della famiglia protagonista dell' ononima serie televisiva e del film di grande successo.
La dolce Morticia, il maggiordomo Lurch, Nonna e i bambini sono scomparsi.
Tocca a Gomez ritrovarli, prestando attenzione ad una serie di ostacoli davvero raccappriccianti: da ragni che si calano dal soffitto a fantasmi ululanti.

ocean®

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

Exhaust Heat II

GIOCATORI	1
LIVELLI	27
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Attesissimo seguito del vecchio gioco di corse della Seta. Exhaust Heat non era niente di più di un titolo carino, allora perché il seguito risulta attesissimo?

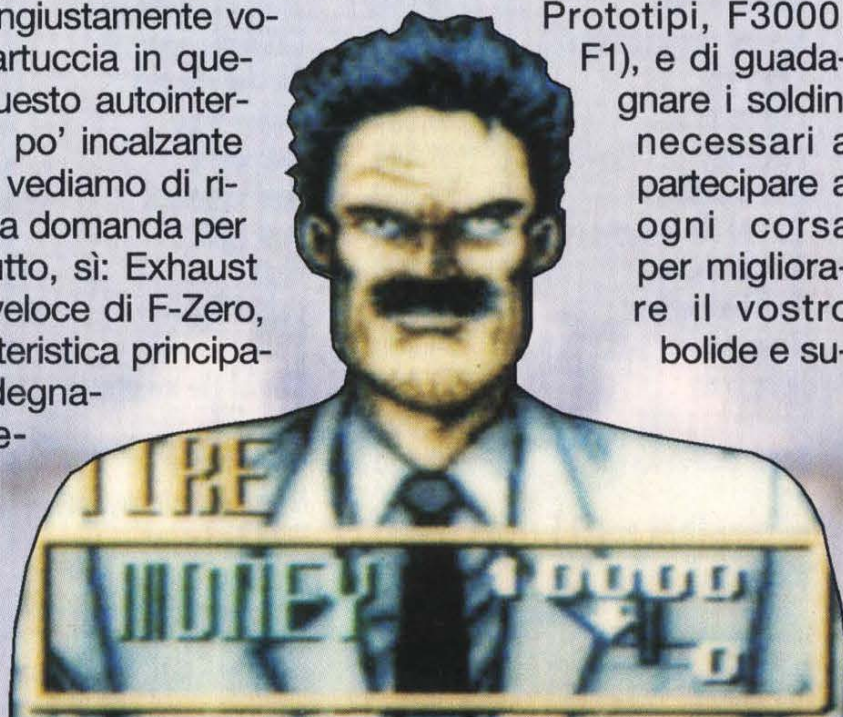
Ehi, ma quello lì ha la macchina come la mia!

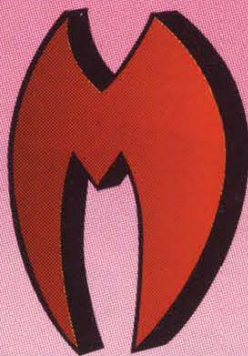
Una bella corsetta nel deserto...

Una bellissima mattinata per questa partenza...

Se non lo sapete vergogna, perché non leggete le news di Consolemania. Se lo sapete 7 in pagella, siete preparati e diligenti. Io, in ogni caso, ve lo dico lo stesso: Exhaust Heat II monta il nuovo chip velocizzatore che dà una consistente mano al microprocessore famicomiano sempre oberato di pressante lavoro (praticamente come il nostro insostituibile e infaticabile capo redattore), permettendo una più fluida gestione di tutti gli oggetti su schermo e di ogni modo grafico realizzabile.
Allora la domanda è: dopo questa altisonante presentazione, che da una parte ha già cominciato, scommetto, a farvi subodorare il prezzo non proprio nella media di questa cartuccia, come mai a Exhaust Heat II ho assegnato "soltanto" 89? Se quello che ho prima scritto è vero, va da sé che quest'ultima fatica della Seta con tutto il doping annesso dovrebbe almeno risultare più veloce del vecchio F-Zero, e se così fosse, dato che la velocità in un gioco di corse è indubbiamente la caratteristica fondamentale... beh, non è che per caso questo giornalista famicomiano ha trattato un po' male, ingiustamente voglio dire, la cartuccia in questione? Ehi, questo autointerrogatorio è un po' incalzante e precipitoso, vediamo di rispondere a una domanda per volta.Innanzitutto, sì: Exhaust Heat II è più veloce di F-Zero, quindi la caratteristica principale è più che degnamente rappresentata, ma...
Ci sono dei rallentamenti! Già; vi ricordate che nel primo episodio di questo gioco automobilistico l'azione rallentava percettibilmente quando lo schermo conteneva più di cinque o sei bolidi? Ebbene, questa fastidiosa caratteristica è rimasta totalmente invariata, chip-doping (mi piace chiamarlo così) o no. Preparatevi inoltre a bug del segna-posizioni che, appena terminato ogni giro, attribuirà per qualche secondo alla vostra auto una posizione del tutto casuale, generando negli ignari videogiocatori degli infarti miocardici istantanei. Senza considerare il saltuario flickeraggio nella sovrapposizione di alcuni sprite durante i sorpassi, la dimostrazione sfarfallante dei circuiti (un'ottima occasione mostruosamente sprecata), e la rara (ma doverosamente registrabile) presenza di strane linee bianche sull'orizzonte della pista durante le gare. Beh, i difetti grafici sono purtroppo consistenti; per il resto il gioco risulta abbastanza divertente, longevo (con un numero di piste nettamente superiore a F-Zero) e perfino giocabile. Vostro scopo sarà quello di costruirvi una vettura per ogni campionato (rispettivamente di Prototipi, F3000, F1), e di guadagnare i soldini necessari a partecipare a ogni corsa per migliorare il vostro bolide e superare il campionato.
La miglioria del bolide non è, come in Exhaust Heat, affidata alle vostre cure nel mercatino dei piloti, ma devoluta a un laboratorio dove uno scienziato dall'aspetto non proprio normale vi chiederà quanti soldi avete intenzione di investire per il miglioramento delle parti principali della vostra auto. Dopodiché, a seconda dei soldi spesi, dopo qualche gara verrà fuori, come per magia, un nuovo pezzo che potrete sostituire al precedente.
Le gare sono precedute da un menu che vi permetterà la selezione dei giri di qualifica e di gara (si arriva incredibilmente fino a 65, e voglio vedere chi ha il coraggio di selezionarli!); è inoltre presente un'utile batteria tampone con cui memorizzare fino a tre diverse posizioni di gioco.
Le musiche sono ottime, gli effetti sonori molto meno: del tutto inverosimili i rombi dei motori; provate a dirmi se il motore Honda, che tra l'altro si è ritirato con la mammina dalle corse, fa quel ridicolo fischiettio.
Per il resto, se avete voglia di un buon gioco di corse automobilistiche, questo potrebbe fare al caso vostro (anche se, alla lunga, risulta ripetitivo).
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

Non mi ispira troppa fiducia questo tizio...

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +buoni fondali -rallentamenti	80
SONORO +ottime musiche -mediocri effetti	90
GIOCABILITA' +veloce e immediato -alla lunga ripetitivo	90
SETA	89

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive scart	L. 249.000
Mega Drive scart + Sonic	L. 275.000
Mega Drive Pal	L. 249.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 275.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis scart + Sonic	L. 289.000

Novità Mega Drive / Genesis

Battle toads	L. 99.000
Bubsy	L. 129.000
Chester cheetah	L. 115.000
Doraemon	L. 99.000
Double dragon III	L. 109.000
Fatal Fury	L. 129.000
Flash Back	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Golden axe III	L. 95.000
Grand slam tennis '93	L. 99.000
Hook	L. 109.000
Humans 2	L. 109.000
King of the monsters	L. 115.000
Mick e Mack G.G.	L. 109.000
Nhlpa hockey '93	L. 109.000
Out of this world	L. 109.000
Out run 2019	L. 119.000
Power athlete	L. 119.000
Splatter mause 3	L. 109.000
Street of rage 2	L. 109.000
Strider 2	L. 109.000
Tiny toons	L. 109.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Chuck rock	L. 109.000
Deadly zones	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Fantasia	L. 55.000
Ghouls'n' ghost	L. 69.000
Golden axe II	L. 69.000
Grand slam tennis	L. 89.000
La sirenetta	L. 83.000
Moonwalker	L. 89.000
Power monger	L. 99.000
Predator 2	L. 99.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shadow of the beast II	L. 109.000
Side poket	L. 99.000
Sonic 2	L. 89.000
S. Monaco G.P.	L. 49.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Tazmania	L. 89.000
Terminator II	L. 99.000
Thunder force III	L. 89.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000

Mega CD	L. 530.000
Mega CD + 4 giochi	L. 620.000

After burner III	L. 119.000
Earnest evans	L. 69.000
Final fight	L. 119.000
Heavy nova	L. 79.000
Lunar	L. 89.000
Ninja warrior	L. 119.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Sol feace	L. 79.000
Scramble	L. 89.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 570.000
Neo Geo + Game	L. 630.000

Fatal fury 2	L. 430.000
Sengoku 2	L. 430.000

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 430.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber cip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury	L. 240.000
Golf top player	L. 170.000
King of the monster	L. 310.000
Magician cord	L. 170.000
Mutation nazion	L. 240.000
Ninja combact	L. 170.000
Robo army	L. 199.000
Sengoku	L. 215.000
Super side kniks	L. 240.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicon scart	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 355.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Addam's family 2	
Alien 3	L. 119.000
Batman: revenge of the Joker	L. 119.000
Bebe's Kids	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Combatribes	L. 119.000
Duffy duck	L. 119.000
Fatal fury	L. 129.000
Final fight 2	L. 129.000
Fire e ice	L. 119.000
Football fury	L. 119.000
Road runner	L. 115.000
Sengoku	L. 129.000
Star fox	L. 149.000
Super adventure island 2	L. 119.000
Super Battletoads	L. 119.000
Super bomberman 93	L. 119.000
Super global gladiators	L. 119.000
Superman	L. 119.000
Super megaman	L. 119.000
Super star wars	L. 129.000
Super valis IV	L. 119.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 109.000
Ultimate Fighter	L. 129.000
Utopia	L. 119.000

Addam's family	L. 109.000
Adventure island	L. 119.000
Alien vs Predator	L. 109.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Brass number's bross	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Contra spirit	L. 109.000
Cool world	L. 119.000
Final fantasy II	L. 109.000
Final fight	L. 119.000
Gods	L. 119.000
Golden fighter	L. 109.000
Hook	L. 129.000
King of the monster	L. 119.000
Kikitakai	
Magic sword	L. 99.000
Magical quest (mickey mouse)	L. 129.000
NCAA Basket ball	L. 99.000
NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Power athlete	L. 129.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Retorn of double dragon	L. 129.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super slam dunk	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super soccer champ	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
The blues brother	L. 139.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 149.000
Dragon ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 149.000
Edo No Kiba	L. 139.000
Fatal fury	L. 139.000
International tennis tour	L. 139.000
Ran ma 2	L. 159.000
Rushing Beat 2	L. 135.000
Star fox	L. 149.000
Super evil wars	
The great battle	

Game gear + Sonic	L. 279.000

Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Indiana Jones	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonis	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Super Monaco G.P. 2	L. 69.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris	L. 165.000

Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

89

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Siete stufi di spezzare frustrati pesanti mazze di legno dopo uno swing andato a vuoto? Rinfrancatevi: d'ora in poi potrete sfasciare costosissime mazze metalliche ripiene di componenti elettronici. Contenti?

2020 Super Baseball

Massì, in fondo ci vuole così poco...2020 Super Baseball, nonostante il titolo, non è un gioco per Super Famicom. E' invece una specie di "ipotesi" per Neo Geo sullo sport più amato in America e Giappone e la sua struttura tra una trentina d'anni. Le regole base sono ancora quelle: i battitori battono, i lanciatori lanciano e gli esterni esternano (lo so che queste parole non vi giungono nuove, ma scrivo cavolate del genere tutte le volte che recensisco un gioco di baseball, quindi vedete di farci il callo). La partita tutt'ora viene disputata nei classici nove inning divisi in attacco e difesa: siccome non ho a disposizione che due pagine, non ho voglia di scrivere in eterno e soprattutto tra un quarto d'ora devo uscire (stasera su Tele+ fanno Terminator 2 e me lo voglio vedere per la quinta volta) non vi starò a spiegare le innumerevoli finezze di uno dei regolamenti più incasinati del mondo, finezze che puntualmente mi permettono di umiliare l'avversario che si stupisce se gli elimino un giocatore passando la palla a una base vuota o se guadagno un punto a basi piene buttandomi a corpo morto su un "ball". E ora che sono già giunto a un k virgola quattro, che cosa scriverò mai? Per il momento non lo so, anche per che ho una mezza idea di andare a casa (pausa).

Sono andato a casa, mi sono guardato Terminator 2, sono tornato qui il giorno dopo e rieccomi al Macintosh (per la verità è l'una e cinquantaquattro di venerdì notte, o sabato mattina, il che significa che non sono stato molto celere a riprendere in mano il testo)(tranquillizzati MA, io lo sto correggendo alle quattro... NdAlex). Dov'ero rimasto? Non lo so, ma va bene lo stesso. 2020 Super Baseball, dicevo (spero) mantiene quasi intatta la formula originale della classica disciplina e introduce alcuni elementi nuovi: i giocatori innanzitutto non indossano più i classici "vestiti ampi e comodi"

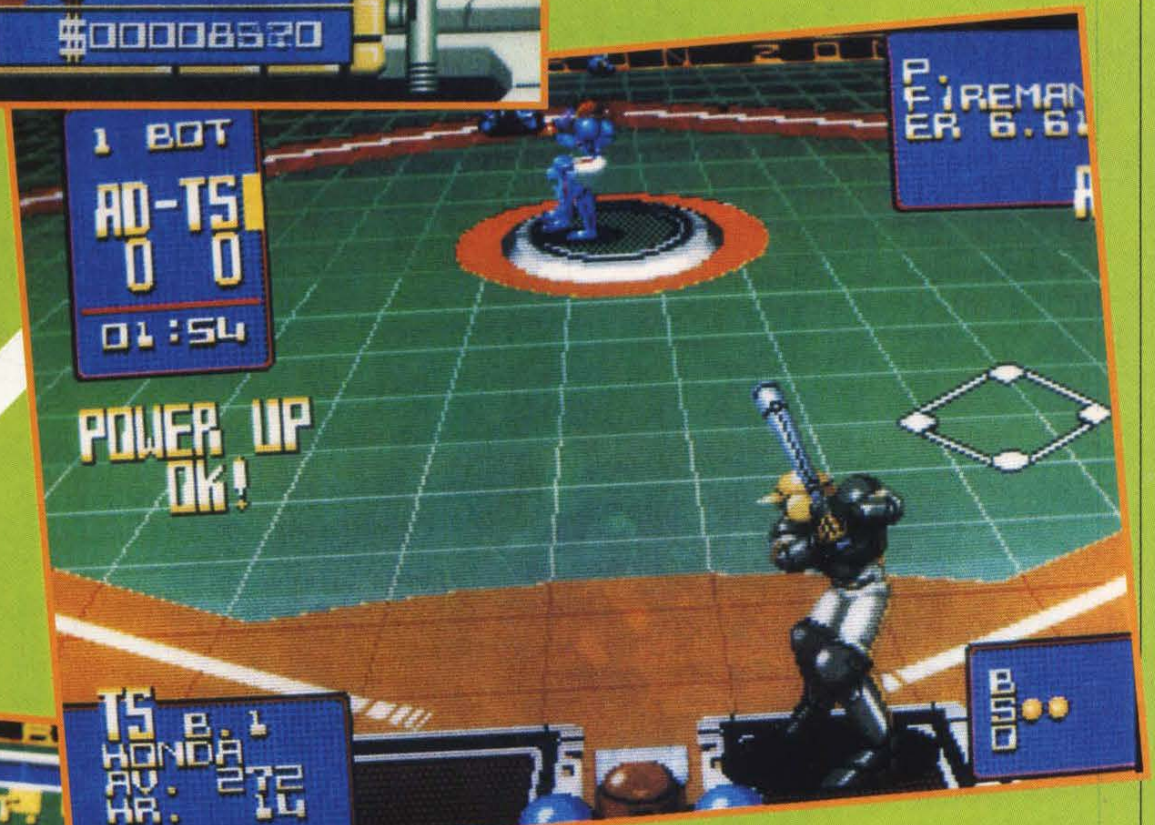
Ok, ok, facciamo la conta per chi la raccoglie...

Corri ragazzo laggiù...

Schermo di scelta Lega e Squadra...

Il buon vecchio MA colpisce ancora

ma delle vere e proprie armature in acciaio, inoltre non sono solo uomini ma anche donne & robot. La “durezza” supplementare della divisa è giustificata dalla violenza dei lanci, dalla velocità della pallina mentre è in volo e soprattutto dalle mine anti-uomo disseminate per il campo che attendono solo che qualche sventato giocatore ci corra allegramente sopra. Altre variazioni meno “drastiche” sono rappresentate dal restringimento dell'area del foul (non più tutta la zona fuori dalle due righe laterali ma solo lo spazio immediatamente dietro il battitore) e di quella dell'home run (immediatamente dietro il lanciatore). I mass-media hanno poi decretato la definitiva “commercializzazione” del baseball: per ogni azione spettacolare o prestazioni sotto la norma vengono amministrati bonus monetari e sanzioni: fatevi eliminare al volo e perderete trecento dollari, eliminate al piatto il battitore e ne guadagnerete un po' di più. Prese spettacolari e basi rubate sono ben ricompensate, mentre in caso di partita eccessivamente noiosa provvederà l'arbitro a “scaldarvi un po'” ammonendovi e cospargendo il campo di mine come vi ho già detto. L'ammonizione più costosa è il famigerato cartellino rosso esportato dal calcio, che significa un bel duemila dollari tondi di multa in seguito al ferimento di un battitore dopo un vostro lancio (ma dovete proprio ammazzarlo, non basta una palla a trentadue miglia, per esempio). Che poi uno si chiede, ma a cosa servono i soldi? Semplice, durante la partita potrete potenziare i vostri giocatori impegnandovi economicamente e acquistando armature più potenti, doping elettronici e così via.

2020 Super Baseball è il secondo migliore titolo di baseball (attenzione, non di bowling né di skeet surfing) in circolazione per Neo Geo: superati abbondantemente gli standard imposti da Baseball Stars Professional (che continua a ossessionarmi con il suo “Real! Dynamic! Baseball Stars! Professional!” ripetuto ogni cinque minuti nella attract sequence), stordisce il giocatore tra urla digitalizzate, dettaglio grafico e tecnologia varia. Non riesce ovviamente ad avvicinarsi al tremendo Baseball Stars Professional 2 (che contiamo di recensire al più presto), ma è comunque un validissimo gioco sportivo, specialmente giocato in coppia visto che il giocatore computerizzato è uno dei più infami che la storia ricordi (per lo meno non ruba le basi ogni due secondi come faccio io). What a beautiful day for baseball...

Marco “hit by a pitch” Auletta

Sguardo sulla disposizione delle mine sul campo...

Arriva 'sta palla o no?

Bell'atteggiamento, la signorina!

NEO GEO	
GRAFICA + Animazioni eccezionali	90
SONORO + Effetti eccellenti + Musica OK	86
GIOCABILITA' + Divertente in due -Un po' difficile	89
SNK	89

DEAD DANCE

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Hokuto No Ken 6, Fatal Fury, Mortal Kombat e ora questo Dead Dance. Ma non finiscono più i contendenti per strappare il titolo di "miglior beat 'em up" al capolavoro capcomiano?

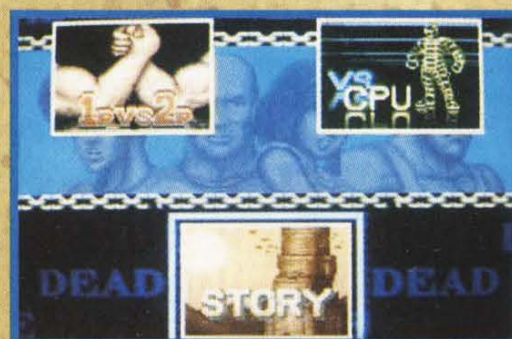
Questo è il tizio col coltello e bazooka. E gli faccio male.

Ecco uno dei tizi anabolizzati del gioco.

A quanto pare no, ma se qualcuno ci riuscisse mi sorgerebbe spontanea una domanda: come faremo a dire "questo è più bello di Street Fighter II" se il gioco Capcom si è puppato un bel 99 (senza nessun offesa per Piermarco, sono perfettamente d'accordo con il voto da lui dato e poi non so se avete visto quanto è grosso PM!)?
Ad ogni modo ci troviamo dinanzi a un nuovo contendente che, a mio parere, se non raggiunge Street Fighter II poco ci manca; ma andiamo con ordine: siamo nel 200X (sostituire la X con un numero a caso dallo 0 al 9), la Terra è stata ormai devastata dalle guerre e l'utilizzo delle armi nucleari (siiiii!) ha contribuito a ridurre la vita in maniera drastica. Solo i più forti riescono a sopravvivere, solo i più capaci e i più bravi nel combattimento possono "tirare avanti" decidendo di vivere nel modo che più piace loro: crearsi un impero è l'ambizione di molti e un personaggio in particolare ci è riuscito. Il suo nome è Jado, il suo viso è truce, la sua

Vieni qui, samuraietto bello!

tecnica incute paura e terrore a tutti, ma la sua armatura fa veramente schifo!
Il suo potere si sta diffondendo per tutto il mondo, ma alcuni intrepidi combattenti si stanno preparando ad affrontarlo senza esclusione di colpi; il loro addestramento è stato duro: ginnastica tutti i santi giorni, combattimenti all'ultimo sangue e una buona colazione con cappuccio e bastoncini d'uranio; tutto questo per garantire una forma fisica perfetta!
I personaggi che potete scegliere sono (purtroppo) solo 4 di cui due uguali (no, non si chiamano Ryu e Ken): Syoh che, assieme

Ecco i tre modi di giocare...

a Zazi, possiede le stesse mosse classiche di Ryu (una sorta di fireball che diventa sempre più grossa a mano a mano che avanzate di livello, un uppercut volante anch'esso di chiara ispirazione capcomiana ecc.); Kotono una giapponesina molto carina ma anche molto cattiva, non esiterà infatti a lanciarvi contro i suoi pugnali, e infine Vortz, ovvero il fratello brutto di Zangief con annessi e connessi vari.
Ok, aspettate a lamentarvi che Dead Dance ha solo quattro personaggi perché se è vero che SF2 ha una scelta più varia è altresì vero che Dead Dance possiede tre modi di gioco, ovvero due giocatori uno contro l'altro, un giocatore contro la CPU e infine lo "story mode", in cui dovrete combattere contro tutti gli avversari presenti nel gioco; che sbadato, mi sono dimenticato di ricordarvi che, una volta scelto il vostro personaggio, dovrete battere altri 10 avversari (sparsi all'interno di un'arena e di una torre), ognuno con armi e tecniche di combattimento differenti.
Per i più maniaci della violenza, di Lobo e della nuclearizzazione globale i programmatori della Jaleco hanno ben pensato di aggiungere, alla fine di ogni match (ogni dei quali è composto da tre round), un replay inte-

La signorina lo fa proprio volare, il bestione!

Ecco il cattivone finale che le piglia dal nostro eroe...

ramente gestibile dal giocatore. Rivedere l'ultimo calcio in faccia che avete dato a un avversario (con conseguente rientramento di mascella e rottura del setto nasale) in slow motion è una gran bella cosa; ai fini del gioco non serve a niente, ma è pur sempre un ottimo tocco di classe.
Ora è importante (per non dire indispensabile) confrontare questo nuovo titolo Jaleco con il sovrano indiscusso dei beat 'em up per Super Famicom (e non solo, sfido chiunque a dimostrarmi che Art of Fighting, Fatal Fury e World Heroes sono migliori di Street Fighter II) (penso che il tizio grosso di prima avrebbe qualcosa da dire... NdAlex).
Le differenze evidenti che si possono riscontrare tra i due giochi sono indubbiamente il modo "story" che Street Fighter II non ha e la presenza di solo quattro personaggi "selezionabili" in Dead Dance.
Per ciò che riguarda la giocabilità tutto il gioco mantiene alti quei valori che Street Fighter 2 ha esaltato: la spettacolarità delle mosse, la varietà di quest'ultime e, cosa che in SF2 non era presente, il potenziamento progressivo dei vostri colpi: tanto per fare un esempio lo sviluppo di fireball "più grosse". L'interazione con i fondali purtroppo non c'è, ma c'è il parallasse e i personaggi sono ben animati (pensate che, a seconda dei colpi subiti il vostro viso si sporcherà di sangue). Se qualcuno di voi ha letto (o peggio ha comprato) Hokuto No Ken 6 saprà quali difetti presentava quel gioco, che comunque godeva di uno storyboard molto famoso e altrettanto affascinante; ok, prendete Street Fighter II e ambientatelo in un mondo post-nucleare, fatto?
Bene, ora sapete a cosa andate incontro comprando Dead Dance; vi ripeto che non ci troviamo dinanzi a un gioco migliore di Street Fighter 2 (che vince di poco comunque!), bensì una valida alternativa; se avete già Street Fighter II e volete un altro picchiaduro valido affidatevi senza esitare a Dead Dance, se invece non avete ancora nessun picchiaduro correte a comprare Street Fighter II che, almeno per adesso, rimane ancora il migliore (ma ripeto di poco).

Stefano BDM Petrullo

Ecco i Ryu e Ken della situazione...

MA LI DEVO PICCHIARE PROPRIO TUTTI?

Sì, ma CM vi vuole aiutare (naturalmente sotto lauto pagamento!), ecco qui di seguito la descrizione di ogni avversario presente nel gioco, e come dice il saggio: "CM di tutto, di più..."

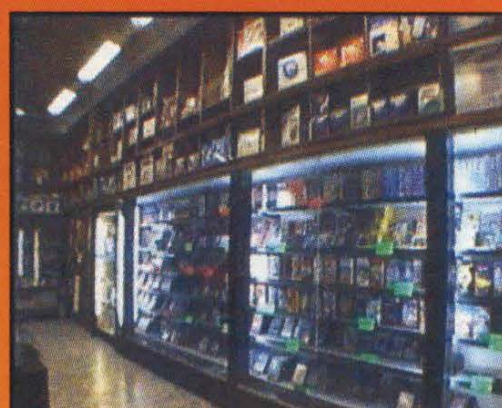
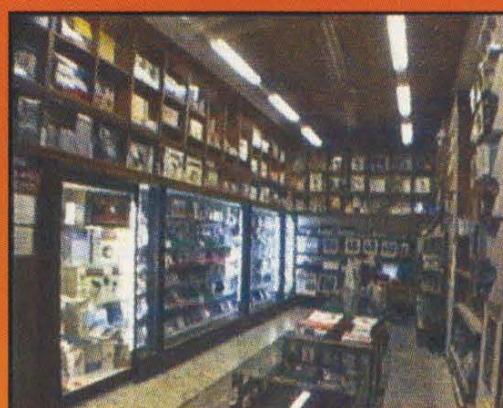
SYOH: cattivo e col ciuffone è molto simile a Ryu, lancia fireball, tira uppercut mostruosi e ha un paio di prese niente male.
ZAZI: cattivo e pelato, per il resto è uguale a SYOH.
KOTONO: giapponesina carina, ben armata e abile nel combattimento con i pugnali, state molto attenti alle sue giravolte...
VORTZ: simile a Zangief possiede le classiche prese "alla Hulk Hogan", ha le gambe molto lunghe, stategli lontano...
BEANS: il Ken Shiro dei poveri, tira rafficoni di pugni, ma è un buffone.
DOLF: di questo personaggio vi basti sapere che è armato di bazooka e coltello, il resto ve lo lascio immaginare.
NONSOCOMESICHIAMA: ha il nome scritto in giapponese, è vestito da samurai e ha gli zoccoli di legno, state attenti al colpo del "drago nascente".
GAJET: prendete il protagonista di Splatterhouse 3, riempitelo di anabolizzanti e avete Gajet (molto simile come tecnica a Vortz).
NONSOCOMESICHIAMA2: un ninja anabolizzato, occhio alla spada e alle fiammate azzurre che ne fuoriescono.
K'S JAGUAR: L'uomo da sei milioni di dollari fatto in economia, due specie di aspirapolveri che dovrebbero essere delle braccia bioniche, veloce e molto cattivo se riesce a prendervi.
JADO: l'ultimo, ha un sacco di mosse speciali e fa parecchio male (anche se la sua armatura fa veramente schifo!)

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +molto belle le animazioni +idem per i fondali	95
SONORO + alcune musiche sono carine - forse il punto più debole del gioco	85
GIOCABILITA' -l'unico difetto: è uscito dopo SF II + vi divertirete a devastare gli avversari	96
JALECO	94

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

Importazione diretta. Vendita anche per corrispondenza. Spedizioni in 24 ore.

News GameBoy

Bram Stoker's Dracula	59.900
Chuck Rock	59.900
Lethal Weapon	59.900
NFL Quarterback Club	59.900
Spiderman 3	59.900
Empire Strikes Back	69.900
Indiana Jones Crusade	69.900
Jimmy Conners Tennis	69.900
Robin Hood	69.900
Speedy Gonzales	69.900
Super Dodge Ball	69.900

GameBoy

Bomber Boy	49.900
Qix	49.900
Aerostar	59.900
Asteroids	59.900
Bart Simpson	59.900
Battletoads	59.900
Blades Of Steel	59.900
Boomer's Adventure Asmik	59.900
Boxxle	59.900
Castelvania	59.900
Chase H.Q.	59.900
Choplifter	59.900
Contra Spirit	59.900
Daedalian Opus	59.900
Dead Heat Scramble	59.900
Dexterity	59.900
Dr. Mario	59.900
Dragon's Lair	59.900
Elevator Action	59.900
Fortress Of Fear	59.900
Gargoyle's Quest	59.900
Ghostbusters 2	59.900
Godzilla	59.900
Hello Kitty	59.900
Hunt For Red October	59.900
Jungle Wars	59.900
Kung Fu Master	59.900
Mr. Chin's Gourmet	59.900
Nekketsu Soccer	59.900
Nintendo World Cup	59.900
Power Racer	59.900
Probotector	59.900
Q*Bert	59.900
Revenge Of The Gator	59.900
Rockman World 2	59.900
Shangai	59.900
Skate Or Die	59.900
Sumo Wrestler	59.900
Super Rc Pro Am	59.900
Turtles 2	59.900
Adventure Island	64.900
Atomic Punk	64.900
Attack Of Killer Tomatoes	64.900
Beetlejuice	64.900
Bill & Ted Adventure	64.900
Dr. Franken	64.900
Duck Tales	64.900
Interstellar Assault	64.900
Kwirk	64.900
NFL Football	64.900
Terminator 2	64.900
The Punisher	64.900
WWF Superstars	64.900
Batman 2	69.900
Battle Bull	69.900
Bill Elliot's Nascar	69.900
Blaster Master Boy	69.900
Burger Time De Luxe	69.900
Caesar's Palace	69.900
Castlevania 2	69.900
Days Of Thunder	69.900
Double Dragon 3	69.900
F1 Race + Adatt. 4 Gioc.	69.900
Gauntlet 2	69.900
Go!Go! Tank	69.900
Home Alone	69.900
Klax	69.900
Looney Tunes	69.900
Marble Madness	69.900
Mickey's Dangerous Chase	69.900
Navy Seals	69.900
Nba All Stars Challenge	69.900
Paperboy	69.900
Pipe Dream	69.900
Play Action Football	69.900
Prince Of Persia	69.900
R-Type	69.900
Rescue Princess Blobette	69.900
Robocop 2	69.900
Snoopy	69.900
Spider Man	69.900
The Flash	69.900
Turrican	69.900
Altered Space	74.900
Fastest Lap	74.900
Mc Donaldland	74.900
Rolan's Course	74.900
Super Hunchback	74.900
WWF Superstars 2	74.900
Dig Dug	79.900
Megaman 2	79.900
Nobunaga's Ambition	79.900
Pit Fighter	79.900
Roger Rabbit	79.900
Speedball 2	79.900
Star Trek	79.900
Star Wars	79.900
Super Kick Off	79.900
Bo Jackson Baseball + Football	84.900
Tecmo Bowl	84.900

News Gamegear

Bram Stoker's Dracula	59.900

Hook	59.900
Holyfield Boxing	69.900
Home Alone	69.900
Rampart	69.900
Super Off Road	69.900
Bart Simpson Vs. World	79.900
Humans	79.900
Spiderman	79.900
Strider 2	79.900
Terminator 2	79.900
WWF Wrestlemania Steel	79.900

Gamegear

Woody Pop	49.900
Galaga 91	59.900
Olympic Gold	59.900
Pengo	59.900
Chessmaster	69.900
Junction	69.900
Out Run	69.900
Space Harrier	69.900
Super Golf	69.900
Super Monaco G.P. 2	69.900
Donald Duck	79.900
Joe Montana Football	79.900
Sonic 2	79.900
Tazmania	79.900
Prince Of Persia	89.900
Simpson's Bart Vs Mutants	89.900
Predator 2	89.900

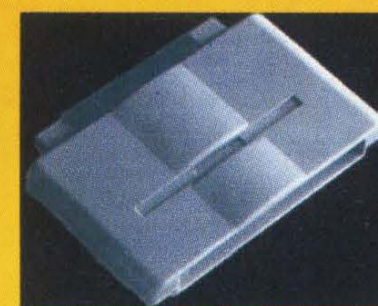
News Megadrive

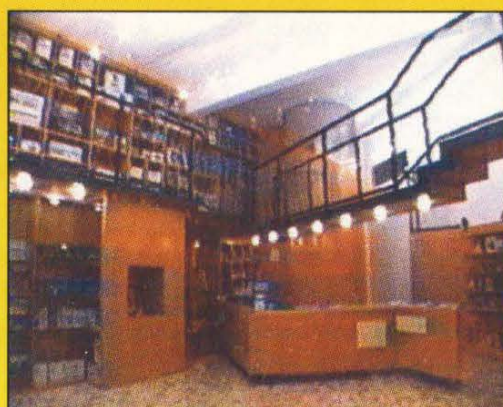
Alien vs. Predator	99.900
Batman Revenge Of Joker	99.900
Double Dragon 3	99.900
NBA All Star Challenge	99.900
Sylvester & Tweety	99.900
Tiny Toons Adventures	99.900
Young Indiana Jones	99.900
Bart Simpson's Nightmare	109.900
James Bond 007	109.900
King Of Monsters	109.900
Shinobi 3	109.900
X-Men	109.900
Amazing Tennis	119.900
American Gladiators	119.900
Bram Stoker's Dracula	119.900
F-15 Strike Eagle 2	119.900
Hook	119.900
Strider 2	119.900

MegaDrive

XDR	39.900
Crack Down	39.900
Darius	39.900
Mickey Mouse - Fantasia	59.900
Monster Hunter Yoko	59.900
Super Hang-On	59.900
Vapor Trail	59.900
Zoom	59.900
Battle Squadron	69.900
Bonanza Bros	69.900
Dark Castle	69.900
Donald Duck Quackshot	69.900
Faery Tale	69.900
Hard Drivin'	69.900
King's Bounty	69.900
Marvel Land	69.900
Megatrax	69.900
Out Run	69.900
Shangai 3	69.900
Space Battler Gomola	69.900
Turbo Out Run	69.900
Verytex	69.900
Wonderboy 3	69.900
Zero Wing	69.900
Bare Knuckle	79.900
Cyberball	79.900
Dahna	79.900
Ghouls'n'Ghost	79.900
Dinoland	79.900
Double Dragon 2	79.900
Golden Axe	79.900
John Madden Football 2	79.900
Mike Ditka Football	79.900
Olimpic Gold	79.900
Rastan Saga 2	79.900
Thunder Force 2	79.900
Truxton	79.900
Wrestle War	79.900
Commando 2	89.900
Desert Strike	89.900
F1 Grand Prix	89.900
Joe Montana	89.900
Jordan Vs Bird	89.900
Raiden Trad	89.900
Road Rash	89.900
Roadblasters	89.900
Super Off Road	89.900
Task Force Harrier	89.900
Thunder Fox	89.900
Trouble Shooter	89.900
Valis Fantasm Soldier	89.900
Wani Wani World	89.900
Cross Fire	99.000
688 Attack Sub	99.900
Arrow Flash	99.900
Buster Douglas Boxing	99.900
California Games	99.900
Decapattack	99.900
F1 Circus	99.900
Fatal Labyrinth	99.900
Final Zone	99.900
Golden Axe 2	99.900
Mercs	99.900
Midnight Resistance	99.900
NHL Hockey	99.900
Onslaught	99.900
Pac Mania	99.900
Rampart	99.900
Rings Of Power	99.900
Shinobi	99.900
Sonic 2	99.900
Speedball 2	99.900
Spiderman	99.900
Splatterhouse 2	99.900
Thunder Pro Wrestling	99.900
World Cup Soccer	99.900
Back To The Future 3	109.900
Beast Warrior	109.900
Capriati Tennis	109.900
Joe Montana 2	109.900
Lemmings	109.900
R.B.I. Baseball 3	109.900
Shadow Of The Beast	109.900
Side Pocket	109.900
Super Monaco Gp 2	109.900

Cartuccia per ottenere vite infinite, energia illimitata, ecc.

Per Gameboy	**64.900**
Per MegaDrive	**99.900**
Per SuperNes	**99.900**

Adattatore universale

Per MegaDrive	**19.900**
Per SuperNes	**39.900**

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per console, PC e Amiga. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

**Iniziamo subito con una smentita alle insinuanti affermazioni di Alex dello scorso numero: il cappello non l'ho dimenticato! Semplicemente me lo hanno rubato due orrendi alieni verdi e pieni di tentacoli, proprio mentre lo stavo portando in redazione.
E passiamo quindi a cose più serie...**

GIALLI CLEMENTONI

Amate i puzzle? Si? Bene... e i gialli? Anche? Perfetto, allora non vi resta che andare a comprare uno dei titoli della serie "Gialli Clementoni"!
Le scatole in cui sono contenuti sembrano, a prima vista, normalissime confezioni di puzzle, ma in realtà contengono una sorpresa: lo scopo principale del gioco non è infatti quello di completare il puzzle (quantomeno non solo), bensì di riuscire a scoprire il colpevole all'interno di un più o meno breve racconto. Vi sembra facile e banale? Beh, vi sbagliate di grosso! Per riuscire a svelare il mistero è infatti necessario esaminare con attenzione la figura riprodotta dal puzzle. Ma anche questo è meno facile di quanto possa sembrare, dato che il puzzle (ben 500-1000 pezzi) ve lo dovrete fare senza avere nessun'immagine da cui prendere spunto! Già, avete capito proprio bene, dovrete fare affidamento unicamente sul vostro intuito, condito con qualche abbondante cariolata di pazienza e perseveranza!
In realtà la Clementoni non è così crudele come potrebbe sembrare, e ha quindi deciso di offrire diversi livelli di difficoltà, sia per quanto riguarda il mistero da risolvere che per la facilità dei puzzle da completare. I titoli in commercio fin dall'anno scorso sono sei: Dieta Fatale, Dolce Vendetta, Misteri al Magic Bazar, Delitto a Regola d'Arte, Panico al Museo e Sguardo Felino, ai quali si è aggiunto solo di recente Il Fantasma di Glenmore.
Malgrado sia logico pensare il contrario, i Gialli Clementoni non sono indicati unicamente per gli appassionati compositori di puzzle: riuscire a completare il lavoro senza avere nessuna figura a cui fare riferimento risulta infatti molto più stuzzicante che non limitarsi a copiare un'immagine già completa, e la componente giallesca rende il tutto ancora più avvincente. Un unico difetto è che difficilmente si vorrà rifare lo stesso Giallo per più di una volta, ma il prezzo contenuto lo rende comunque ideale per chi ha abbastanza tempo libero e neuroni cerebrali in eccesso.

IL FANTASMA DI GLENMORE

Una meravigliosa vacanza in un vero castello scozzese... chi non ha mai sognato una cosa del genere? Ma si sa, la distanza tra sogno e incubo è breve, troppo breve!
Per i coniugi Steele sarebbe dovuta essere una vacanza indimenticabile, un'esperienza irripetibile... e probabilmente lo è stata! Proprio durante la loro permanenza

Kenneth MacLeod è stato assassinato e tutti gli indizi indicano proprio John Steele come il colpevole. Un'accusa di omicidio, un mistero inspiegabile: ma qualcuno è ancora disposto a credere ai coniugi Steele, qualcuno che dovrà dimostrare di possedere un grande intuito e un ottimo colpo d'occhio per riuscire a svelare l'enigma dal Fantasma del Castello di Glenmore!

BLUE MAX II° EDIZIONE

Anno 1917: confine franco-tedesco. I rumori di battaglia sul fronte si sono susseguiti incessantemente per tutto il giorno, ma ora, improvvisamente, sulle campagne è calato il silenzio. I volti dei soldati, nascosti nell'erba alta e dietro le trincee per sottrarsi al fuoco nemico, si alzano lentamente. Un attimo dopo il silenzio viene rotto da un rumore forte e terribile: un aereo francese si staglia contro il sole, pronto per ingaggiare battaglia. Nessun rumore si leva dai due eserciti, i soldati restano ad ammirare le agili manovre dello Spad VII... Improvvisamente dalle linee nemiche si inizia a cogliere un altro suono, prima debole, poi sempre più forte. In pochi secondi un secondo aereo raggiunge il campo di battaglia, un aereo rosso, un aereo che tutti temono: il Fokker Dr.I, del Barone Manfred von Richtofen, pronto a cogliere la propria 43esima vittoria!

Blue Max, la più conosciuta simulazione bellica aerea di tutti i tempi, è finalmente arrivato anche in Italia. Per coloro che non ne avessero mai sentito parlare, si tratta di uno scontro tra aerei della Prima Guerra Mondiale, ambientato al di sopra del confine franco-tedesco. La battaglia si svolge su di una mappa esagonata, raffigurante appunto la zona in cui gli scontri erano più aspri, e viene sviluppata attraverso poche e semplici regole. I giocatori possono scegliere tra ben 18 aerei, tutti rigorosamente apparsi durante la Prima Guerra Mondiale, per affrontarsi tra i cieli europei, rievocando le celebri gesta del Barone Rosso e dei suoi avversari.

Innanzitutto ciascun turno di gioco viene diviso in dieci fasi. Per prima cosa è necessario verificare se uno o più aerei si stanno tallonando, ovvero se uno dei combattenti si trova in coda a un nemico. Osservando il timone dell'avversario è infatti possibile riuscire a intuire i suoi movimenti e ad agire di conseguenza. A questo punto si passa alla scelta delle manovre, sicuramente la parte più importante di tutto il gioco: ogni aereo possiede una scheda su cui sono riprodotte tutte le evoluzioni che questo può compiere, dai semplici spostamenti in linea retta fino alle più complesse acrobazie. Ogni manovra comporta vantaggi e svantaggi, tra cui vanno sicuramente ricordati il costo in termini di carburante e il pericolo di stallo. La scelta viene effettuata in segreto e scritta su di un foglio. Quindi si tolgono le unità di carburante consumate durante la manovra, e si effettuano tutti i movimenti. Una volta che tutti gli aerei hanno compiuto la propria manovra, sarà possibile controllare se qualcuno tra i giocatori ha la possibilità di aprire il fuoco: su questo influiscono numerosi fattori, dalla distanza tra i due mezzi alla loro differente altitudine, ma ogni cosa viene schematicamente riassunta su di una comoda tabella. Se uno degli aerei viene colpito, si passa dunque al calcolo dei danni, seguito dalla possibilità di porre rimedio ad alcuni piccoli inconvenienti che hanno colpito i veicoli (mitragliatrici inceppate, aereo in stallo...). Infine si controlla se sono per caso sorti nuovi problemi (la mitragliatrice famosa, lo stallo, ecc.) e si prova a spegnere eventuali incendi a bordo.

Oltre a queste regole essenziali, vi sono poi alcuni altri fattori da tenere in considerazione, ma si tratta di cose abbastanza semplici e immediate. In realtà tutto il gioco si dimostra, fin dalla prima partita, molto più semplice di quanto non possa sembrare leggendone le istruzioni ed è proprio questo che lo ha reso uno dei più famosi wargame di tutti i tempi. Personalmente non amo questo genere di giochi, ma devo ammettere che Blue Max è fatto veramente bene.

Andrea Fattori

SERVIZIO PUZZLE

La Clementoni, costantemente alla ricerca di nuovi servizi da offrire ai propri clienti, ha recentemente sviluppato una particolare forma di assistenza che sarà sicuramente gradita da tutti gli appassionati. Con una semplice lettera sarà infatti possibile ricevere a casa propria il fatidico "pezzo finale", quello che regolarmente viene perduto dietro un armadio da due tonnellate lasciando il puzzle incompleto. Per i clienti più affezionati è in corso anche un'offerta particolarmente allettante: basta inviare tre prove d'acquisto e una propria fotografia (o quella di qualcun altro, se preferite) per ricevere un puzzle da 500 pezzi su cui è stata riprodotta l'immagine desiderata; niente male come idea!

✔ **MODENA** VIA CERVINO 90/A41100 TEL. 059/254514
✔ **SASSUOLO** VIA FRESCOBALDI 42 TEL.0536/871733
✔ **CAST. EMILIA** VIA CARAVAGGIO 8 TEL.059/925522

Solo da noi pui trovare 220super-giochi per il GAME BOY Nintendo

Chiedi qualsiasi cosa: da noi c'è!!!

Tutto per Neo Geo!

Roba da matti!

Roba da Eurobit!

- Consegne 24 max 48 ore in tuttaItalia
- Ordinazioni telefono 059/254514
- Ordinazioni fax 059/252382
- Oppure puoi venire a trovarci a
- Modena in Via Cervino 90/A ricorda che: con *Eurobit* sei sempre al *massimo* !!!

OFFERTISSIMA 1993

Neo Geo + *Joystick* + *Alimentatore* + *1 gioco*
LIRE 699.000
IVA COMPRESA

+1 Gioco + *Memory Card*
LIRE 110.000
IVA COMPRESA

+ 1 GIOCO + MEMORY CARD + JOYSTICK
LIRE 190.000
IVA COMPRESA

GIOCHI **NEO GEO SNK**
A PARTIRE DA £ 99.000
SUPER SIDEKICK PER NEO GEO
£ 429.000
PRENOTATE SUBITO
FATAL FURY 2 PER NEO GEO

PRENOTATE SUBITO LA SUPERNOVITÀ: FATAL FURY 2 FOR NEO GEO

VASTO ASSORTIMENTO DI CARTUCCE PER MEGA DRIVE GAME GEAR SUPERFAMICON

CARTUCCE PER GAME BOY

Titolo		Prezzo
Final Fantasy	L.	60.000
Hook	L.	60.000
Super Hunkbook	L.	60.000
Spankysques't	L.	62.000
Tecno Bowl	L.	60.000
WWF Superstar	L.	60.000
Ishido	L.	60.000
Marus Mission	L.	59.000
Dexterity	L.	55.000
Burgherity	L.	59.000
Elevator Action	L.	55.000
Trax	L.	55.000
Altered Space	L.	61.000
Fortified Zone	L.	59.000
Red October	L.	58.000
Jack Nicklaus	L.	60.000
Mr Chins	L.	60.000
Ninja Boy	L.	60.000
Jeopardy	L.	60.000
Pac Man	L.	58.000
Paper Boy	L.	50.000
Pipe Drime	L.	59.000
Roger Rabbit	L.	62.000
Power Racer	L.	60.000
Deadalian Opus	L.	59.000
Hal Wrestling	L.	60.000
Godzilla	L.	60.000
Kid Icarus	L.	59.000
Tiny Toon	L.	65.000
Turn & Burn	L.	60.000
Mickey Mouse	L.	65.000
Aereostar	L.	50.000
Amazing Tater	L.	55.000
Boxxle 2	L.	60.000
Snoopy's	L.	65.000
Boxxle	L.	60.000
Ninja Gaiden	L.	65.000

NOVITÀ PER CARTUCCE GAME BOY

- Sirenetta
- Flinstones
- In Your Face
- Choplifter II
- Malibù Beach Volley
- Roland Curse II
- Golf
- Tail Spin
- Adventure Island II

Titolo		Prezzo
Excellent Adventure	L.	65.000
Dead Heat	L.	65.000
WWF Superstar 2	L.	60.000
Cristal Quest	L.	60.000
Flash	L.	70.000
Ultra Golf	L.	65.000
Kung'Fu Master	L.	55.000
Side Pocket	L.	55.000
Bo Jackoson	L.	60.000
Dr Mario	L.	59.000
Robocop	L.	60.000
Solomon's Club	L.	60.000
Ultima Runes	L.	60.000
Tasmania Story	L.	56.000
Yoshi	L.	60.000
Holly e Benji	L.	59.000
Snow Bros	L.	60.000
Asmik World	L.	55.000
Musashi Road	L.	59.000
Square Deal	L.	60.000
Harmony	L.	56.000
Jeep Jamboree	L.	61.000
Nemesis	L.	60.000
Nascar	L.	55.000
Wheel of Fortune	L.	62.000
Prophecy	L.	65.000
Bugs Bunny 2	L.	60.000
Spot	L.	59.000
Double Dragon 3	L.	65.000
Ken Shiro	L.	65.000
Adventure Island	L.	59.000
Boggle +	L.	60.000
Monopoli	L.	59.000
Skate or Die 1	L.	59.000
Q Bert	L.	59.000
Kwirk	L.	60.000
Chase Hq	L.	54.000
Super RC Proam	L.	55.000
Bubble Ghost	L.	63.000
Attack of the Killer	L.	60.000
High Stakes	L.	60.000
Qix	L.	59.000
Radar Nission	L.	60.000
Startrek 25 Anniver.	L.	60.000
Spy VS Spy	L.	55.000
Horse Racing	L.	60.000
Bomber Boy	L.	55.000
Metroid 2	L.	50.000
Turtles 2	L.	67.000
Probotector	L.	60.000
Navy Seals	L.	60.000
Aerostar	L.	55.000
Double Dragon 2	L.	60.000
Caesars Palace	L.	65.000
Marble Madness	L.	55.000
All Star Challange	L.	60.000
Cyrad	L.	54.000
Final Fantasy Adve.	L.	60.000
Fish Dude	L.	56.000
Soccer Mania	L.	50.000
Knight Quest	L.	65.000
Jordan VS Bird	L.	80.000
Sword of Hope	L.	55.000
Shangay	L.	55.000
Motocross Maniacs	L.	62.000
Sneaky Snakes	L.	50.000
The Punisher	L.	60.000
Fortress of Fear	L.	65.000
F1 Races+ Colleg.		
X 4 Game Boy	L.	80.000
Addams Family	L.	65.000
Blaster Master	L.	60.000
Ducktales	L.	62.000
Dragon' s Lair	L.	59.000
Wave Races	L.	60.000
5 on 5	L.	59.000
Track Meet	L.	60.000

CARTUCCE PER GAME GEAR

Titolo		Prezzo
Crystal Warriors	L.	80.000
Psychic World	L.	70.000
Paperboy	L.	70.000
Pengo	L.	67.000
Putt & Putter	L.	67.000
AX Battler	L.	60.000
Dragon Crystal	L.	80.000
Chase HQ	L.	75.000
Space Harrier	L.	75.000
Popils	L.	75.000
Slider	L.	68.000
G-Loc	L.	70.000
Woody Pop	L.	70.000
Solitaire Poker	L.	65.000
Donal Duck	L.	56.000
Fantasy Zone	L.	75.000
Ko Boxing	L.	75.000

NOVITÀ PER CARTUCCE GAME GEAR

- SUPER OF ROAD
- THE SENDER OF OASIS
- HOLYFIELD BOXING
- SIRENETTA
- ARCH RIVALS

SOFTWARE PER SEGA CD

(Mega CD Americano)

- Hook
- Prince of Persia
- Cris Cros
- MarchyMarts
- Wonder Dog
- Cobra Commander
- Night Traps
- Chuck -Rock

CARTUCCE PER NEO GEO

Titolo		Prezzo
Collums	L.	65.000
Nam 75	L.	112.000
Magician Lord	L.	159.000
Riding Mero	L.	159.000
Ninja Combact	L.	159.000
Super Spy	L.	159.000
Cyber Lip	L.	159.000
Puzzled	L.	115.000
League Bowling	L.	115.000
Golf Top Player	L.	159.000
Baseball Star Professional	L.	159.000
Sengoku	L.	207.000
Ghost pilot	L.	207.000
King Of Monster	L.	207.000
Blue's Journey	L.	159.000
Alpha Mission	L.	207.000
Burning Fight	L.	207.000
Crossed Sword	L.	242.000
Super Baseball 2020	L.	207.000
Aight Men	L.	240.000
Robo Armi	L.	207.000
Trash Rally	L.	240.000
Fatal Furi	L.	240.000
Socer Browl	L.	240.000
Football Frenzy	L.	240.000
Mutation Nation	L.	240.000
Last Resort	L.	240.000
King Of Moster II	L.	240.000
Baseball Star Professional II	L.	280.000
Ninja Commando	L.	240.000
World Heroes	L.	335.000
Andro Dunos	L.	280.000
Art Of Fighting	L.	397.000

OGNI 10 CASSETTE ACQUISTATE 1 A SCELTA IN OMAGGIO!!! INCREDIBILE!!

TELEFONATECI !!! ARRIVI BISETTIMANALI

"I prezzi riportati valgono solo per vendite per corrispondenza

ROGUE

Prima di passare ad una sorta di excursus speciale su uno dei prossimi giochi di ruolo che presto affolleranno i nostri pomeriggi, un'informazione per tutti gli appassionati del sempre giocato gioco Dungeons and Dragons: sono di prossima uscita due nuovissimi moduli di avventura per livelli base. Si tratta di "L'Assalto alle Rovine di Raven" e "La Ricerca della Spada d'Argento". .Purtroppo bisognerà aspettare il prossimo numero per poterne leggere la recensione. Avremo modo di parlare di questi moduli e degli altri vari prodotti made in Editrice Giochi prossimamente. Fino ad allora, togliete la sicura ai vostri folgoratori, rifornite di carburante il vostro caccia ad ala-X e pregustatevi:

GUERRE STELLARI

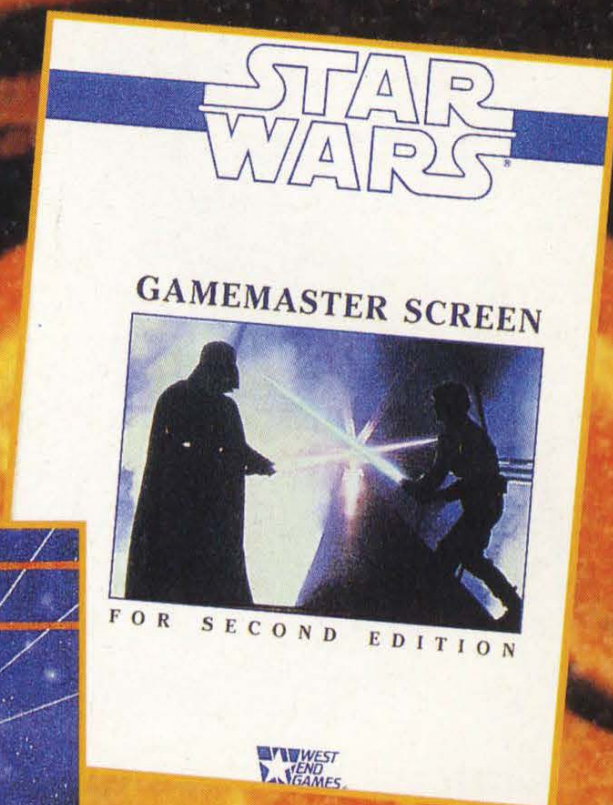
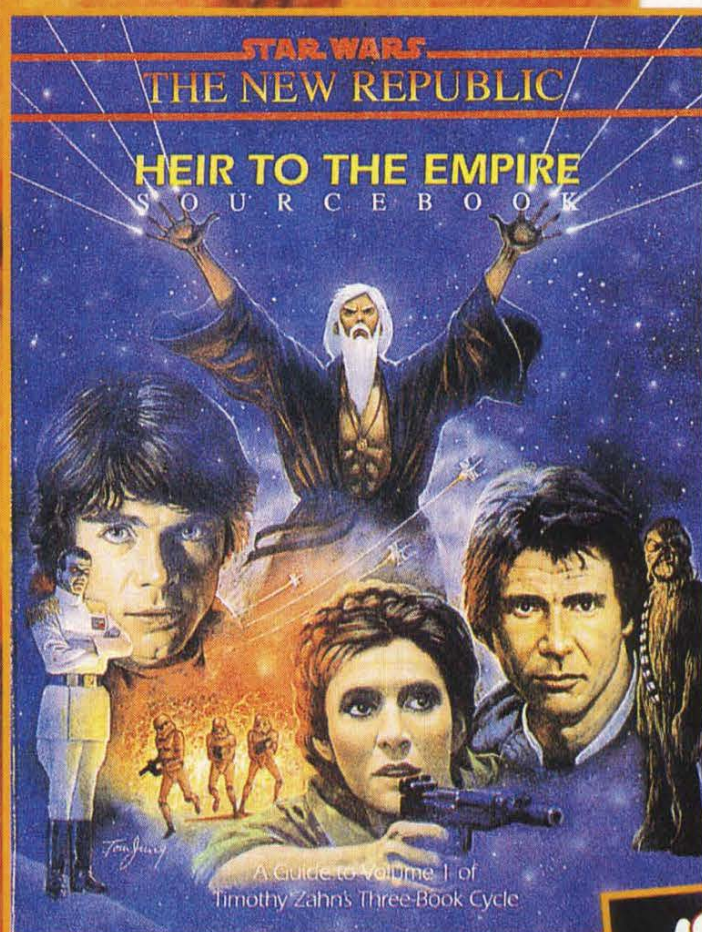
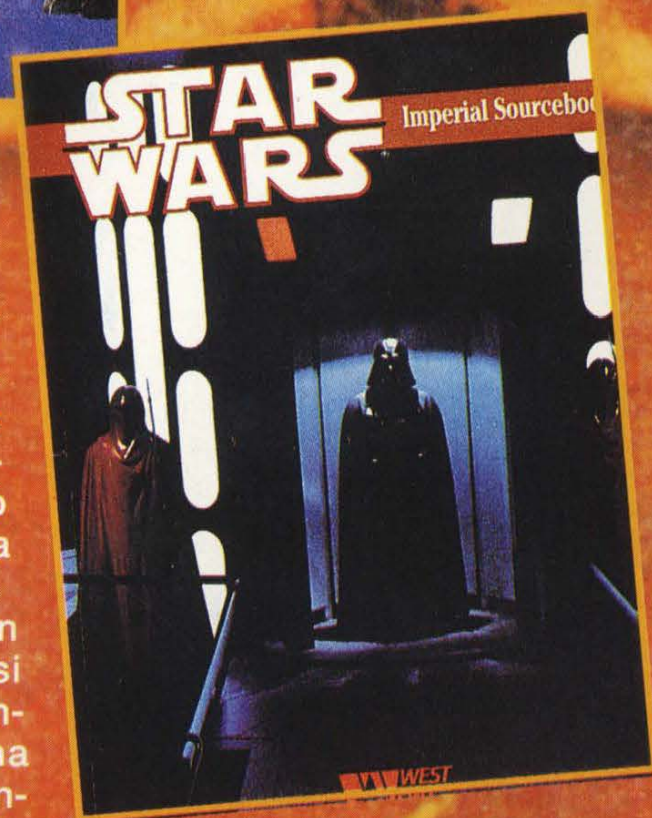
Uno dei giochi di ruolo più famosi in assoluto, di sicuro il più famoso tra quelli di fantascienza. Dopo anni in inglese, ecco finalmente la versione in italiano, una nuova creatura figlia dello staff Stratelibri, che sta lavorando tuttora alacremente per dare a questo primo prodotto, il Manuale delle Regole, dei degni fratelli, le future espansioni che renderanno questo gioco, anche nella versione italiana, completo.

IL GIOCO

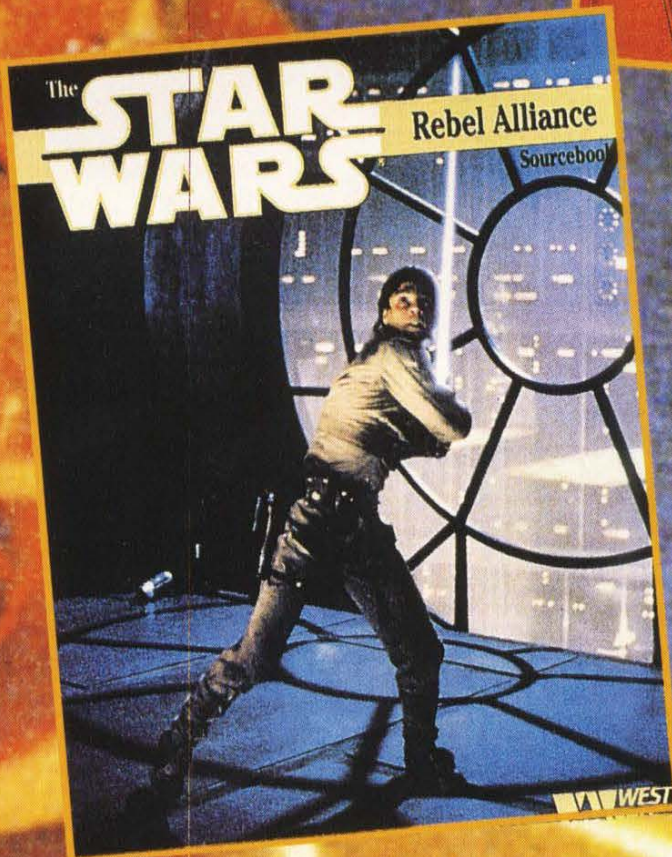
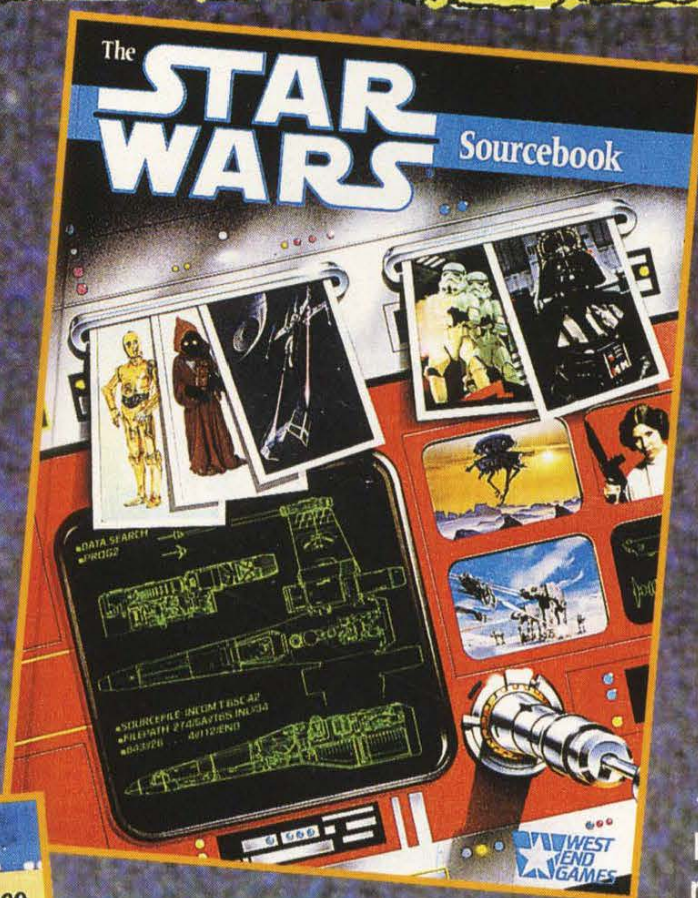
Il sistema di regole non è esattamente nuovo, ma se la voglia non manca e se soprattutto si ha a disposizione un buon master con molte qualità, tra cui la fantasia, il gioco ha tutte le carte in regola per essere una fonte di soddisfazioni tanto per i master quanto per i giocatori.

L'ambientazione è quella a cui ci hanno ormai abituato i tre film omonimi e un ampio numero di racconti. Una galassia, una volta illuminata da un saggio governo fondato sulla libertà e sui diritti universali, ora piegata sotto il giogo di un malvagio imperatore, il quale, prima di prendere il potere, si è assicurato di aver eliminato tutti i Cavalieri Jedi, temibilissimi avversari e simbolo della Vecchia Repubblica. Qualcuno però si sta opponendo a questo stato di cose: l'Alleanza Ribelle, un'organizzazione multirazziale che combatte per riportare la libertà nella galassia.

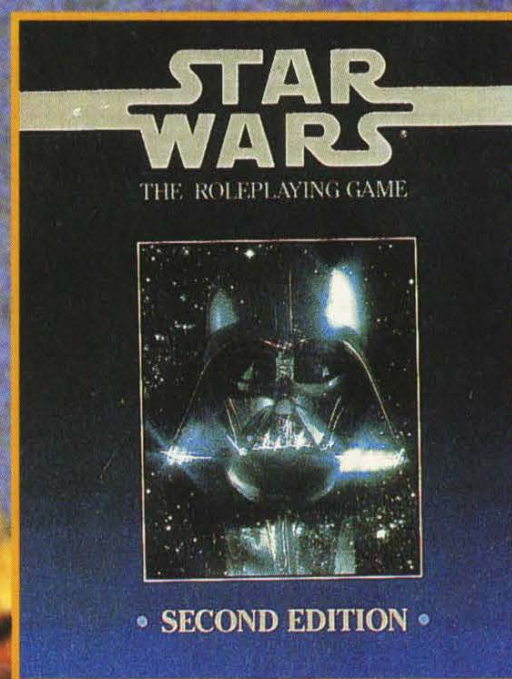
Essa, galvanizzata dai successi ottenuti e dal fatto di avere dalla sua l'ultimo dei Cavalieri Jedi, rintuzza colpo su colpo ogni mossa imperiale, con un ardire e un coraggio che possono, ma soprattutto devono, supplire la mancanza di mezzi.

In Guerre Stellari non esistono livelli o classi fisse di personaggi, e tantomeno punti-ferita, ma tutta una serie di abilità influenzate da alcune caratteristiche principali (Destrezza, Conoscenza, Tecnica, Percezione, Forza, Meccanica). Ognuna di queste caratteristiche ha un punteggio di base, il quale non può mai essere incrementato (i limiti massimi dell'individuo); le abilità invece, possono essere aumentate con il passare dell'esperienza acquisita dai personaggi. Ho utilizzato il termine punteggi, ma non è corretto, in realtà si tratta di coefficienti: infatti anziché valori veri e propri, troviamo per

ogni abilità il numero di dadi a sei facce che devono essere tirati per ottenere l'eventuale successo o fallimento dell'azione che si desidera

'N'ROLE

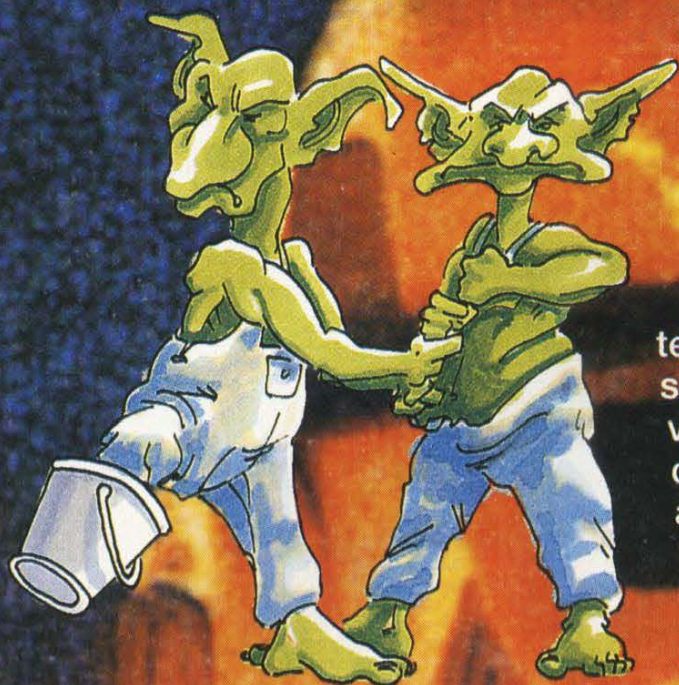
intraprendere. Come già visto in Girsa o in Cyberpunk, il master attribuisce in base al suo buonsenso e alla logica dei punteggi di difficoltà per ogni azione. Tali punteggi devono essere equiparati o superati per ottenere il successo nell'azione desiderata.
La creazione del personaggio avviene di comune accordo con il master. Per comodità si può scegliere di utilizzare modelli di personaggi come quelli forniti dal manuale, i quali hanno già allocati i valori

delle caratteristiche, e poi attribuire un totale di 7D (sette dadi da sei) ad alcune abilità a scelta del giocatore. Oppure si può decidere di creare qualche cosa di totalmente nuovo, in accordo con il background desiderato e le necessità del master.
Nel complesso lo spirito del gioco è quello di far rivivere le grandi emozioni di suspance e spettacolarità tipiche della saga cinematografica, quindi grandi battaglie, eroi coraggiosi, tecnologia ai limiti della fantasia con elementi arcaici o addirittura fantasy, creature di altri mondi, mondi da favola, inseguimenti mozzafiato, armi terribili e la Forza.
Che cosa è un gioco di ruolo "fantastico" senza l'elemento "magico" ? E che cosa è meglio di una spada magica come simbolo? Con l'introduzione dell'elemento Forza potrete uscire dagli schemi pseudo-rigidi della fantascienza, per dedicarvi a diversioni come sono possibili solo nei GdR Fantasy.

IL LIBRO DELLE REGOLE:

Questo volume, dalla copertina accattivante, è strutturato su otto capitoli, con intercalanti illustrazioni e "immagini pubblicitarie" di alcune delle più famose aziende dell'universo di G.S., come la Sienar (azienda produttrice dei Caccia TIE), il cui messaggio pubblicitario riguardo ai caccia dice "compratene 72, ne pagate solo 70!".
Tornando ai capitoli il primo e il quarto sono dedicati interamente ai personaggi (come generarli, il primo; quali e quante abilità esistono, il quarto), mentre il secondo e il terzo sono tutti per il master. Nel secondo capitolo vengono spiegate quali sono le tematiche ideali che il master dovrebbe seguire per riuscire a ottenere, e a infondere, la giusta atmosfera che merita G.S.. Il capitolo è dotato anche di alcuni spunti di avventura a beneficio dei neofiti.
Nel successivo troviamo le meccaniche di base del gioco e come fare per farle funzionare.
I restanti quattro capitoli sono totalmente a beneficio del gioco vero e proprio; sono infatti dedicati agli elementi principali di questo mondo, come le sue armi, a energia ("...Niente Folgoratori! Niente Folgoratori!...") e non, ai Droidi ("...Bee-Boo-Uhuuuuuuu!...), alle astronavi e ai viaggi spaziali, alle principali razze aliene e contengono anche un'infarinatura di base sull'Universo.

LE PROSSIME USCITE

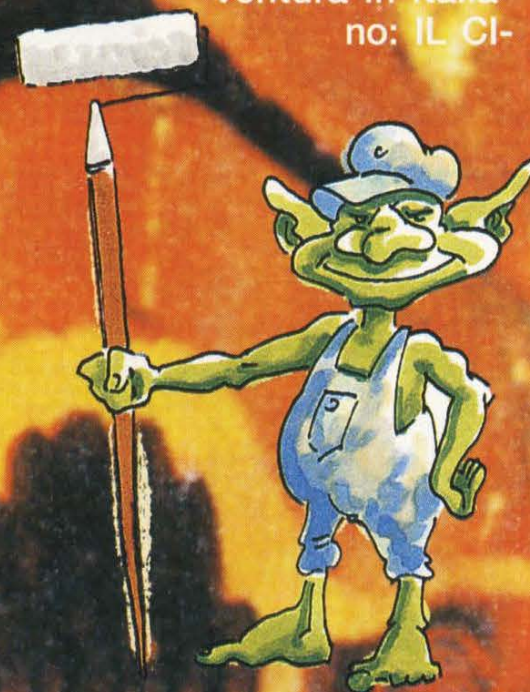
In occasione della pubblicazione del primo volume della seconda trilogia dei romanzi di Guerre Stellari, L'EREDE DELL'IMPERO (Timothy Zahn, Ed.Sperling & Kupfer), sarà disponibile praticamente in contemporanea con il volume delle regole, un Sourcebook.
Si chiamerà GUIDA ALL'EREDE DELL'IMPERO e conterrà tutte le informazioni per adattare e quindi giocare gli avvenimenti narrati nel romanzo, ma soprattutto per ambientare partite e campagne dopo la clamorosa Battaglia di Endor, in cui l'Alleanza ha trionfato e dove sono state gettate le basi per la rifondazione della Nuova Repubblica.
Il volume è fondamentalmente divisibile in tre sezioni principali, ognuna di tre capitoli. La prima è dedicata all'aspetto storico, erudendoci sull'ascesa della Nuova Repubblica, dei suoi immediati problemi interni, sui resti dell'Impero non del tutto sconfitto, ma anzi più determinato e pericoloso che mai, e la Forza (nuovi poteri, luoghi mistici, e nuovi terribili avversari per l'ultimo degli Jedi, che però non è più tale, essendo anche il maestro di un nuovo cavaliere, sua sorella, la Principessa Leia Organa-Solo). In questa sezione troviamo anche tutti i dati di gioco, aggiornati, per i protagonisti della saga e del romanzo.
Nella seconda sezione abbiamo tutte le informazioni socio-geografiche necessarie per inquadrare la parte di universo presente nel romanzo con quella fornitaci dalla saga e dal GdR (con tanto di capitolo per i nuovi alieni). E infine nella terza e ultima parte tutto per gli equipaggiamenti e i nuovi (e non) veicoli e astronavi.
Indispensabile per gli appassionati e per quei master che vogliono avere le loro campagne articolate su sei anzi che su tre capitoli.
Essendo previsti altri due romanzi (è una nuova trilogia), è molto probabile che vedremo altri due Sourcebook di questa serie.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Original Nintendo Seal of Quality
KICK OFF™
IL CALCIO SI CHIAMA KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo.
Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
ANCO
TOYS®
LEADER
TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
NINTENDO®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

ROGUE'N'ROLE

GIUGNO

Per questo mese è prevista l'uscita di nuovi prodotti sempre per Guerre Stellari, entrambi più che importanti, direi necessari.
Il primo è un altro SOURCEBOOK (stiamo parlando di quello che nella versione originale si chiama Star Wars Sourcebook), si tratta del libro-guida dedicato all'universo ritratto dai primi tre episodi (Guerre Stellari, L'Impero Colpisce Ancora, Il Ritorno dello Jedi), ricco di informazioni come non mai, con i dati tecnici di qualunque macchina (a parte la Morte Nera) che si sia mai vista o anche soltanto intravvista, molte più armi di quante i personaggi ne useranno mai, tutti i caccia (con tanto di storia, origini, missioni famose, e scopi tattici), le navi da battaglia, i veicoli, gli alieni, i Droidi, e mappe e informazioni sugli avamposti imperiali e sulle basi segrete ribelli. Tutto sui personaggi principali della saga, compresi Obi-Wan Kenobi, Darth Vader e Yoda.
Il secondo è un nuovo e fiammante GAMEMASTER SCREEN (lo schermo del master). Copertina nuova, veste nuova, nuove regole, sei spunti di avventura all'interno, ma con la lieve pecca di avere i fogli di cartone, su cui sono disposte le tabelle riassuntive per il master, graffettati al corpo del volume e non collegati uno all'altro come negli schermi più tradizionali. Il risultato è di una discreta scomodità, un inconveniente considerevole se non siete abituati a improvvisare e dovete saltare da una pagina all'altra alla ricerca delle tabelle e delle regole necessarie per risolvere uno scontro.
Sicuramente, però, un inconveniente simile non è tale da fermare i master più dotati di immaginazione, capaci quindi di adattarsi e ovviare ai difetti strutturali del prodotto. La copertina da sola potrebbe valere comunque l'acquisto, ma anche i contenuti sono di tutto rispetto

SETTEMBRE

Sarà il mese caratterizzato da una discreta offensiva delle forze Imperiali.
Proprio quando torneremo da giornate di sole, di mare e di GdR, troveremo nei negozi la versione italiana dell'IMPERIAL SOURCEBOOK, forse il miglior prodotto della prima edizione in lingua originale.
La perizia e la ricchezza di dettagli di cui è dotato questo volume sono notevoli. Sarà molto difficile, dopo la sua lettura, che i master mantengano la loro imparzialità senza venir tentati dal sinuoso abbraccio del Lato Oscuro.
La più grande organizzazione paramilitare mai edificata dall'uomo. Astronavi grandi come metropoli e con più potere di molte civiltà, orde senza numero di combattenti in armatura bianca, letali e spietati, i possenti marciatori imperiali (AT-AT e AT-ST), la Flotta Imperiale, lo Spionaggio Imperiale, e il Controspionaggio, il COMPNOR, la Branca di Destabilizzazione, gli organigramma completi delle Forze Imperiali (Esercito e Marina), le tattiche, le strategie, nuove armi, il reclutamento, l'addestramento, la Guardia Imperiale e l'Imperatore.
Necessario. Ogni pagina (letteralmente!) è fonte di ispirazione per nuove avventure e i master dovranno centellinare le informazioni ai loro giocatori.
Ma al fianco di questo prodotto troveremo anche il primo modulo di avventura in italiano: IL CIMITERO DI ALDERAAN.

Una buona avventura in cui i personaggi cammineranno in mezzo agli eventi che sono a cavallo tra il primo e il secondo film. Ben strutturata, è tale da permettere al master di ambientarla e organizzarla in maniera tale da adattarsi completamente alle sue esigenze di gioco.

GENNAIO

Dopo quello imperiale e quello generico manca solamente il SOURCEBOOK DELL'ALLEANZA RIBELLE. Controparte del volume imperiale, sarà il miglior alleato per i giocatori, i quali avranno davvero l'appoggio di questa gloriosa organizzazione, minuta ma agguerrita, sempre sull'orlo dell'annientamento, ma ogni giorno che passa sempre più invincibile. Un ottimo prodotto, con moltissimi meriti, primo fra tutti quello di aggiungere atmosfera e dettagli all'ambientazione.

Un extra: per coloro a cui piace dipingere, e per quelli che amano veder rappresentati tridimensionalmente i propri personaggi coinvolti in scontri mozzafiato: sono disponibili le miniature originali di Star Wars. Tutte riproduzioni altamente fedeli e con una gran gamma di soggetti.
Ma questa lista è tutt'altro che completa e nessuno può sapere quali altri prodotti le vie della Forza metteranno a nostra disposizione, bisognerà essere pazienti. Per ora non resta altro che iniziare a giocare, magari dopo la citazione:
"Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana..."

Christian Antonini

CONTROL YO

Ed eccoci qui, tutti belli speranzosi di trovare in questa rubrica il trucco che fa per voi! Beh, ve lo auguro, ricordandovi inoltre che le lettere per questa rubrica devono essere indirizzate a Control Your Console.

Dave

NES BUSTERS

LOLO II
Ecco a voi i codici dei livelli 5-1 e 5-2:
5-1: HRKJ
5-2: HBKM

SECTION Z
Per avere dei missili, in ogni momento, premete velocemente verso destra e verso sinistra finché non compaiono i bei missilozzi tanto agognati... Ringraziamo tutti Antonio Mancini...

GREMLIN 2
Ecco il codice per l'ultimo livello: NXRDLOW G MAN
Come sopra: MP45. Grazie con la lupara in mano ad Andrea Fenucci (cretino sarai tu! NdD).

SUPER MARIO BROS
Nel primo mondo del secondo livello, prima del tubo che vi riporta in superficie, ci sono due ascensori. Non scendete nel secondo, ma rimanete fermi ed aspettate che vi trasporti sul soffitto della stanza, salite su ed andate avanti, troverete tre tubi che vi porteranno al secondo, terzo, quarto mondo. La stessa cosa succede nel 4-2, solo che il tubo vi porterà al quinto mondo...

MEGA DRIVE BUSTERS

ROBOCOD
Appena iniziata la partita dovreste scorgere due statue. Andate dall'altra parte dello schermo (senza entrare in nessuna porta) e vedrete altre due statue. Salite sul primo tetto, correte verso sinistra e lasciatevi cadere. A questo punto non cadrete ma passerete a un livello segreto.

WONDERBOY III
Se avete paura di essere uccisi dal quinto mostro (quello del ghiaccio) posizionatevi dietro il mostro stesso nell'angolo in alto a destra. Tutto quello che dovrete fare è aspettare che lui se ne vada(!)

MERCS
Se state giocando nel modo "original", ogniqualvolta trovate una cassetta gialla del pronto soccorso agite in questo modo: prima di prendere la scatola in questione selezionate il personaggio con meno energia e fategli raccogliere la cassetta. Quando il suo indicatore sarà quasi pieno non dovrete fare altro che premere start, selezionare un altro personaggio, ripremere start, fate così per tutti gli altri... Grazie Colombo Marco, di cuore!

JOHN MADDEN '92
Mi sembrava strano che non ci fossero password anche per questa pietra miliare delle simulazioni sportive per MD!
Per accedere ai quarti di finale dovete digitare FDG31SXJ, per la semifinale FD68L9DX e per la finale FFZJLRZ4. Passo e chiudo. Ah, un momento, mi sono dimenticato di ringraziare un certo Olmi Mario per questo e altri trucchi!

AFTER BURNER II
Nello schermo dei titoli potrete selezionare il livello da cui partire tenendo premuti A, B, C e contemporaneamente il tasto start. Un grazie sincero a Carlini Mauro e Capretto Cristiano.

LOTUS TURBO CHALLENGE
Per gli estimatori di questo gioco di guida ecco a voi i codici di tutti i livelli:

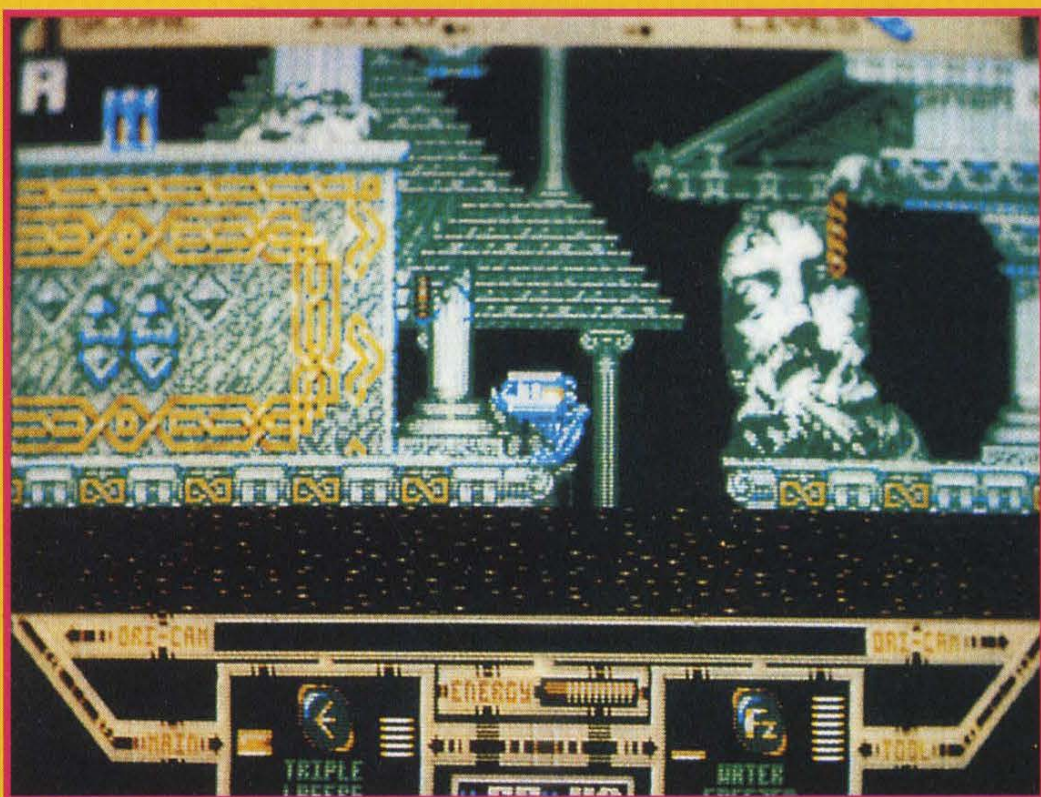
Livello	Codice
2	SLEEPERS
3	HERBERT
4	BUSINESS
5	APPLEPIE
6	STANDISH
7	MALLOW
8	TEA CUP

Grazie tante ad Andrea Allio di Pinerolo...

SPECIALE CODICI ACTION REPLAY

Per tutti i fortunati possessori della suddetta cartuccia, che è in grado di gabolare quasi illimitatamente (energia infinita, vite infinite eccetera) ecco a voi una bella sfilza di codici:

FATAL REWIND:

02B6D 66002 = vite infinite
02E39 A6002 = vite infinite (penso che si debbano typare tutte e due, NdD)
039QE QZ%OP = per telefonare a Dave (ho seri dubbi in proposito... NdD)
02898 04E>I = Invulnerabilità

JAMES POND II

00I90 A4E>I = vite infinite
003DI C6002 = protezione dai vari nemici
003CC 26002 = invulnerabilità contro gli spuntoni

ALIEN STORM

00352 A31FC e 00352 CFFFF = per energia extra
003A2 E6002 = crediti infiniti

WONDERBOY 3

0068A C4A38 e 00695 24A38 = ragazzini meravigliosi infiniti

FORGOTTEN WORLDS

0I046 050F9 + 0I046 200FF + 0I046 4II09 + 0I046 64E75 = invulnerabilità player1
0I047 E50F9 + 0I048 000FF + 0I048 2IA47 + 0I048 44E75 = Invulnerabilità player2
0I24C A0099 = il player1 parte con 992500 zenny
0I253 C0099 = il palyer2 parte con 992500 zenny

Ringraziamo di cuore l'ignoto autore di tutti i trucchi!

GAME GEAR BUSTERS

NINJA GAIDEN

Scommetto che molti di voi non vedono l'ora di mettere le mani sulle password di questo gioco. Eccole:

Livello	Password
2	NINJA
3	GIDEN
4	DRGON
5	SWORD

In più, se digitate la parola LEGND potrete accedere al primo livello senza dover pigiare il tasto start (sai che grande comodità! NdD), con la parola MONTY invece sarà possibile arrivare immediatamente ai titoli di coda, senza neanche giocare! Grazie di cuore a Marcello Cuzzola di Reggio Calabria.

LYNX BUSTERS

ELECTROCOP

Bando le ciance e puppiamoci i codici!

Livello	Porta	Codice
1	1	2473
2	1	3287
7	2	5824
9	5	1375

Grazie di cuore Damiano Gorgonzola.

MASTER SYSTEM BUSTERS

ENDURO RACER

Nella schermata di presentazione non dovete far altro che pigiare su, sinistra, destra, su, giù, sinistra, destra. Ora è possibile selezionare i livelli di gioco.

GAME BOY BUSTERS

ROGER RABBIT

Ecco i codici per passare i vari livelli:

Livello	Password
2	DLT3QYBY
3	GPLDMSRC
4	MMCFCWXJ
5	BCQTVKJP
6	RTJBWN43

Per questo ringraziamo tutti di cuore Olmi Mario!

ZOIL'S GATOR

Ancora password per questo ignoto gioco per Game Boy!
Area 1 livelli: 2-3650, 3-2524, 4-5320, 5-5632
Area 2 livelli: 2-0485, 3-3685, 4-3177

NEMESIS

Se avere un bel puppaio di armi è quello che fa per voi non dovete far altro che direzionare il pad in su, giù, sinistra, destra, sinistra, destra e premete in successione B, A, B, A.

CASTLEVANIA II

Ecco alcune password per accedere ai vari livelli:

Livello	Codice
Crystal Castle	VCHH
Rock Castle	CHHP
Plant Castle	CHPP
Cloud Castle	HHPV
Dracula's Castle	HPCV

N.B. Legenda: C=candela, P=palla di cristallo, H=cuore, V=vuoto.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Nello schermo dei titoli premete sinistra, destra, B, select, sinistra, sinistra, destra, B, select e start. Mettete ora in pausa e ripetete il trucco. Ora potrete scegliere il livello.

CONTROL YOUR CONSOLE

SUPER FAMICOM BUSTERS

SUPER SOCCER

Ecco il codice per giocare la finale con la Germania contro la Nintendo Team: freccia in alto, a destra, a sinistra, a sinistra, in alto, in basso a destra, in basso, in alto. Grazie a Vittorio...

OUT OF THIS WORLD

Non potevano mancare delle password per questo stupendo titolo per Super Nes! Nota bene, nella lettera in cui erano stati trascritti i codici mancava il numero dei livelli, perciò li trascrivo in fila. Guardate un po' voi a che livelli corrispondono: MTDC, CLLD, LBKG, XDDJ, FXLC, KRFK, KLFB, DDRX, BFLX, BRTD, TFBB, TXHF, CKJL, LFCK. Il nostro grazie, anche se non completamente meritato, va a un certo Cocchi G.Marco di Ferrara...

PRINCE OF PERSIA

Lo stesso discorso vale per i codici del principe, visto che è stato ancora il signor Cocchi a spedirceli (vergognati, la prossima volta cerca di essere più ordinato! NdD). Eccoli: RKGOWGQ, ANA551G, RNK5QVV, YERCCLI,43BKC35, A2JWC4K, JLX5YJ3, AOWRQIV, R5QPYMK, YHYRKVO, RYKHKVY, YOVDKVV, ROVRKVY. P.S. Dalla regia mi dicono che queste sono le prime 15 password. Buon Natale a tutti, compreso Marco Cocchi, che ci ha fatto pervenire i codici di cui sopra...

SUPER STAR WARS

Questo bel trucchetto farà molto piacere a tutti quegli esaltati redazionali che vanno in sollucchero per qualsiasi cosa che porta il nome "Star Wars"! Se siete in cerca di tante belle vitazze extra e siete arrivati al quinto livello (Land of Sand People) dovete lasciarvi cadere all'inizio del secondo piano sospeso sparando (ma non chiedetemi a cosa... NdD). Così facendo si dovrebbe accedere a una bella grotta piena delle suddette...

STREET FIGHTER 2

Ecco alcune "tecniche" vincenti per spappolare quel fetentone di M. Bison (o Vega nella versione giapponese, NdD)!

Ryu e Ken: bisogna dapprima mettersi nell'angolo e parare i colpi, dopodiché si aspetta che Bison si allontani per fare un fireball. Il primo colpo che bisogna dare a Bison all'inizio dell'incontro è un calcio forte volante (ma non hai appena detto di usare una fireball? Se posso aprire una piccola parentesi vi consiglio di stare fermi e di saltare (precisi al millesimo di secondo, però) sul posto e fare un calcio forte. Ripetere finche non lo avete vargato. NdD)

DHALSIM: mettersi nell'angolo in parata, quindi, quando il fetentone si è allontanato fare un bel yogafire

BLANKA: si deve saltare sempre e colpirlo con dei calci forti in volo. Se fa la torcia blu bisogna saltarlo (questo funziona solo se Bison è a una certa distanza da voi, altrimenti dovete incrociare le dita e colpirlo al momento opportuno).

CHUN LI: Bisogna colpire Bison con dei calci volanti sul posto. Quando fa la torcia Chun Lee riesce sempre a colpirlo (non credo anche a livello sette. NdD).

E. HONDA: colpo delle cento mani a tutto andare, questo finché Bison non si è allontanato. Se si dovesse allontanare saltate e colpitelo con un pugno forte o medio. Se vi colpisce in volo cercate di chiuderlo nell'angolo.

ZANGIEF: saltate premendo un calcio o un pugno forte.

In più si perde meno energia se si sta nell'angolo. Guile non è contemplato perché il tipo in questione non conosce un trucco per il nostro amato marine. Ringraziamo in coro Master Nintendo, l'uomo più modesto della terra...

SPACE OVER

Ed anche questo mese lo spazio di CYC è terminato, spero di aver soddisfatto tutte le vostre esigenze, non mi resta che darvi appuntamento al mese prossimo. Ciao.

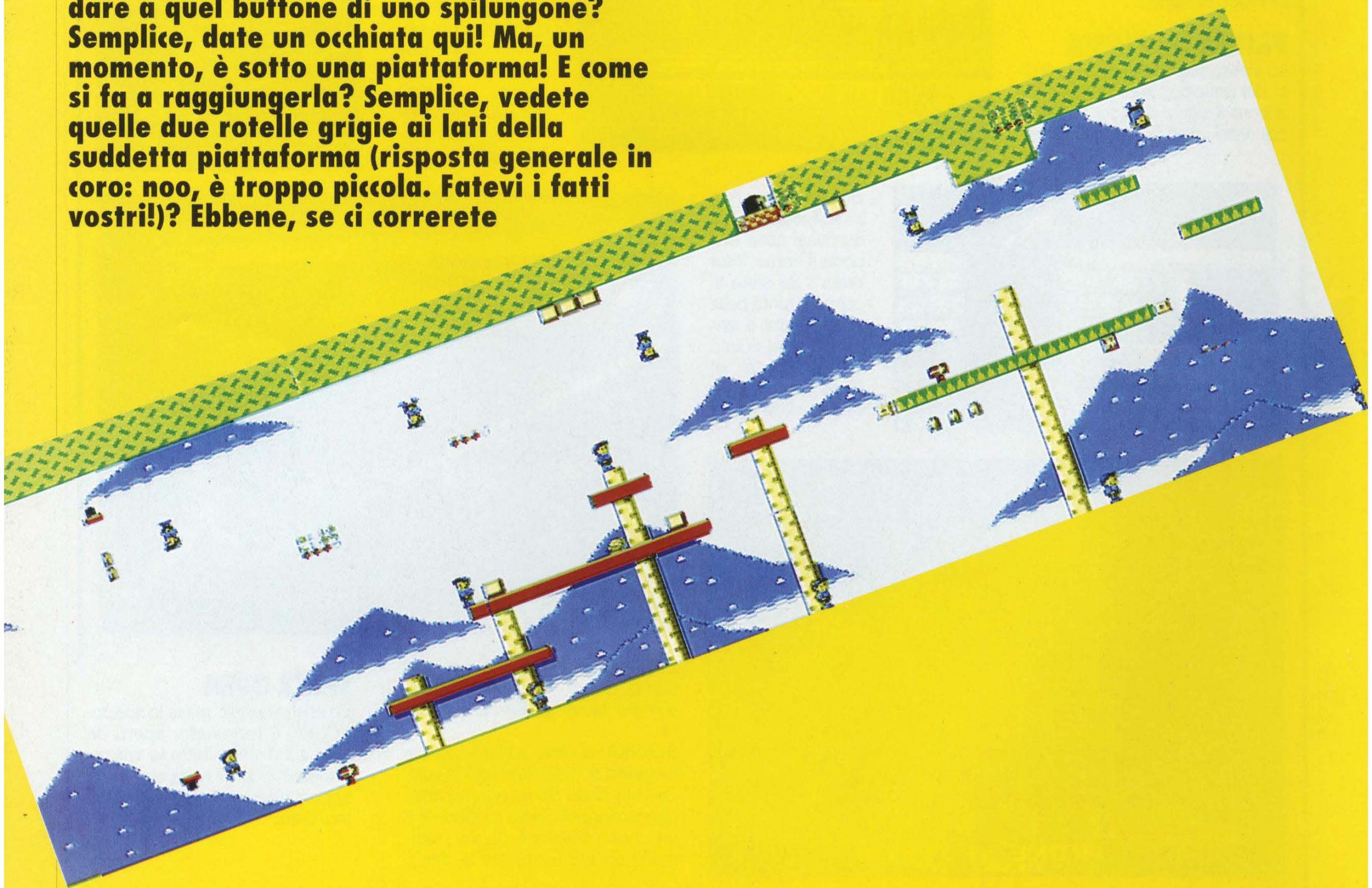
Dave

CONTROL YO

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE SEMPR
SULLA TEORIA DEL CAOS E SUI CANNELLONI AL FORN
PERCHE' QUESTA E' LA MAP

MC DONA

Ocean

Dove diavolo sarà mai nascosta la carta da dare a quel buffone di uno spilungone? Semplice, date un occhiata qui! Ma, un momento, è sotto una piattaforma! E come si fa a raggiungerla? Semplice, vedete quelle due rotelle grigie ai lati della suddetta piattaforma (risposta generale in coro: noo, è troppo piccola. Fatevi i fatti vostri!)? Ebbene, se ci correrete

…RE VOLUTO SAPERE SULL'ENTROPIA, …IO E CHE COMUNQUE CONTINUERETE A NON SAPERE …PA DEL PRIMO LIVELLO DI...

…LD LANDS

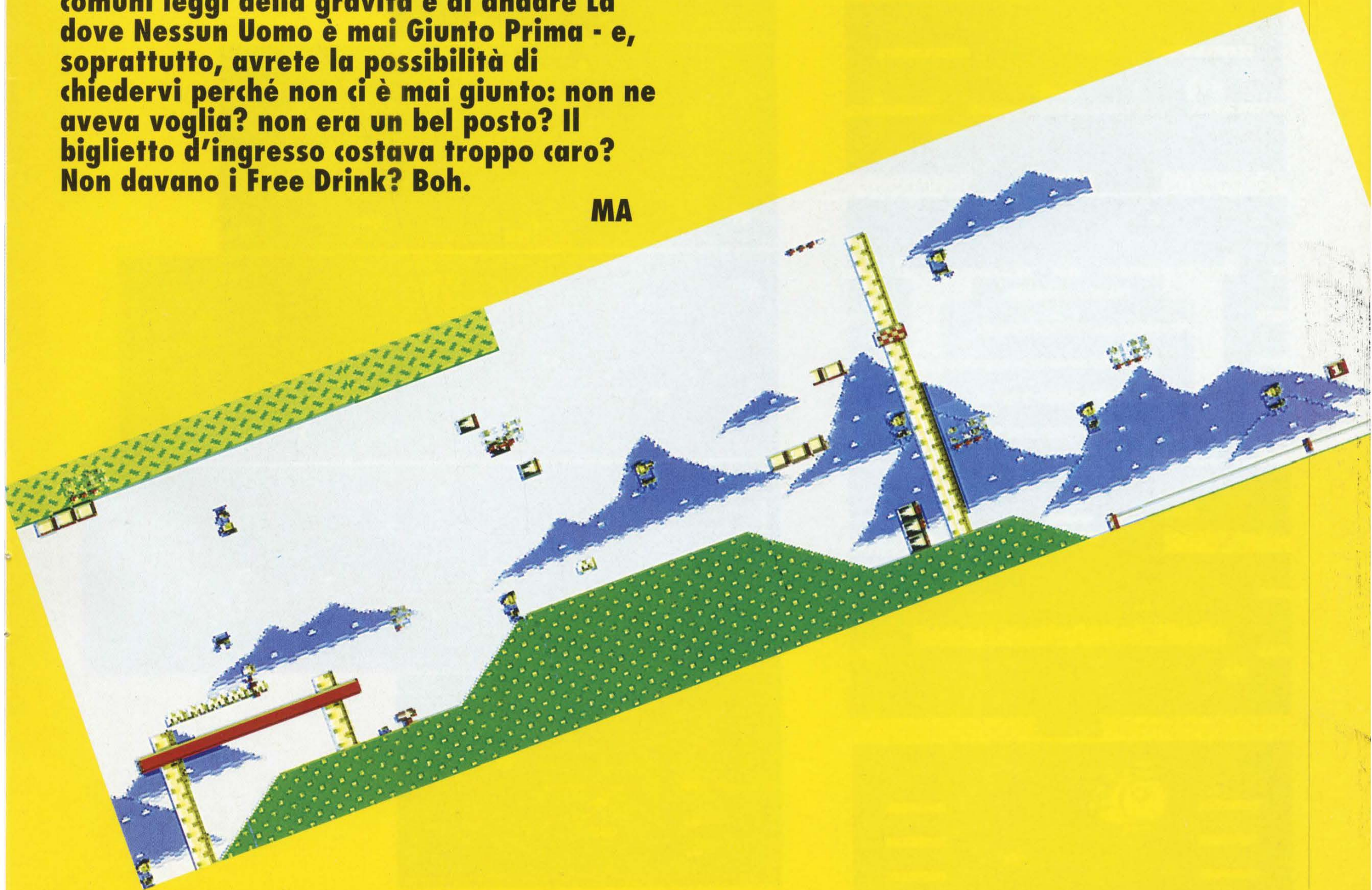
… - NES

…sopra avrete la possibilità di sfuggire alle comuni leggi della gravità e di andare Là dove Nessun Uomo è mai Giunto Prima - e, soprattutto, avrete la possibilità di chiedervi perché non ci è mai giunto: non ne aveva voglia? non era un bel posto? Il biglietto d'ingresso costava troppo caro? Non davano i Free Drink? Boh.

MA

LIVELLO
1
LIVELLO
2

PARASOL STARS

Ocean - NES

Cominciamo con i primi tre mondi del fantastico terzo episodio della saga di Bubble Bobble per NES. Innanzitutto, un piccolo consiglio: avete presente quando afferrate un avversario e lo scagliate in giro facendo apparire frutta e verdura varia? Segnatevi i posti dove appaiono codesti gadget, e datevi da fare: continuando a farci volare i cattivoni, otterrete presto una succosa moneta gialla con su scritto un bel 100: è la moneta da 100 yen, che in Giappone viene usata di norma per i coin-op. Indovinate a cosa serve? Esatto, vi fornisce un credito extra! Lo potrete fare quante volte vi pare, e vi consentirà di finire senza problema il gioco - sempre che non siate degli scarsoni, è ovvio!

MA

LIVELLO 3

VIDEOLAND

Aperti dalle 10.00 alle 20.00
Domenica e Lunedi Dalle 15.00 alle 20.00

ORARIO CONTINUATO DOMENICA APERTO

NOI SIAMO QUI

MM Loreto
(Uscita Via Caretta)

SI RINGRAZIANO TUTTI I SOCI PER AVERCI CONSENTITO DI ESSERE I PRIMI SPECIALIZZATI NEL SETTORE DEL NOLEGGIO VIDEOGAMES E CONSOLE. NOI VOGLIAMO RICAMBIARE LA LORO FIDUCIA CON NOVITÀ MEGAGALATTICHE.

NOLEGGIO 24 H SU 24 DI VIDEOGAMES

NOLEGGIO SEGA CD GAMES

DIMOSTRAZIONE E PROVA DEI GIOCHI

GARE DI VIDEOGAMES A PREMI

GAME BOY
SUPER FAMICOM
SUPER NES
GAME GEAR
ATARI LINX
MEGA DRIVE
SNK NEO GEO

NON DIMENTICARE

Altri dicono di avere prezzi stracciati, imbattibili... i nostri sono da Vedere... da Sentire!!

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

VENDITA DI VIDEOGIOCHI

コンピューターランド
Computer Land

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Via Trieste,6 Cassano Magnago - 21012 - Varese
Tel. / Fax. : 0331 - 204074

0331/281343

A me un telefono !!!

NOLEGGIO E VENDITA
DI VIDEOGIOCHI E VIDEOCASSETTE

Crazy Video

Via Pacini,79
20038 Seregno ,(MI)

0362/327580

Via Dante,165
20099 Sesto san Giovanni ,(MI)

02/2620680

DISPONIBILITA' DI QUALSIASI TITOLO

ASSISTENZA TECNICA MODIFICHE CONSOLE IN STANDARD R.G.B.

Altri Titoli Super Famicom

Cool World
Pugsley's
Shanghai II
Star Wars
Sim Earth
Dooms Day Warriors
Tiny Toons
Dragons Lair
Carmen San Diego

Altri Titoli Sega Genesis Megadrive

NBA/All Star Challenge
Double Dragon III
Jeopardy
G-Loc
Roger Clemens
Blaster Master II
Battle Toads
Tiny Toons
Hit The Ice
James Bond 007
King Salmon
Fatal Fury
Chase Hq II
Elemental Master
Speedway Pro -

Novita' Maggio 93 Game Boy

Creyon shinchan
Nba All Star Challenge
Michy Mouse III
Ghold & Ghost Gaiden

Novita' Maggio 93 Sega Genesis Megadrive

Bugsy

Novita' Maggio 93 Super Famicom Super Nes

Bugsy
Air Management 2
Taiko Risshiden
Action Pachio
Super Slap Shoot
Danzanbul

NON PERDERE TEMPO TELEFONA SUBITO !!!!

VISTA L'INSTABILITA' DEL MERCATO VALUTARIO CI RISERVIAMO DI COMUNICARE I PREZZI VIA TELEFONO

DISPONIBILE NUOVA CONSOLE MARTY DELLA FUJITSU CON CD ROM E FLOPPY DISK,COMPATIBILE CON TUTTO IL SOFTWARE DELLA F.M. TOWNS

MODIFICA MULTI STANDARD PER CARICARE TUTTI I GIOCHI EURO - JAPAN - USA SUL TUO MEGADRIVE

Novita' Maggio 93 Neo Geo

Art Of Fighting II
World Heroes II
Sengoku Densho 2
Fire Surpplecs

Novita' Maggio 93 Game Gear

Micky Mouse 2
Puyo Puyo

Finalmente il sogno si avvera

Con la nuovissima console della computer land anche tu avrai la possibilita' di giocare con videogames piu' affascinanti della sala giochi direttamente a casa tua.

La console che vanta numerosi tentativi d'imitazione

© Computer Land HI TECH GAMES CONSOLE

BLACK RAGE

Dimensioni cm 30 x 25 X 6
Fusibile facilmente estraibile senza aprire la console.
Joystick a sei pulsanti.Dimensioni cm 25 X 20 X 6
Cavo connessione schede m 1,30
Compatibilita' con tutte le schede da sala giochi
Console e schede a prezzi incredibili !!!!

Prodotto da Computer Land Via Trieste 6 - Cassago Magnago - Varese

TUTTE LE CONSOLE DA NOI COMMERCIALIZZATE SONO INCLUSE DI PRESA SCART RGB

SOLO TITOLI ORIGINALI DA JAPAN & USA

SI ESEGUONO RIPARAZIONI ED INOLTRE UN AMPIO SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA

Novita' Maggio 93 PC Engine

Pc Kid 3
Fiend Hunter
Winds of Thunder
TV Sport Ice Hockey
TV Sport Basketball
Cotton
Bomber Man 93
Gate Of Thunder II

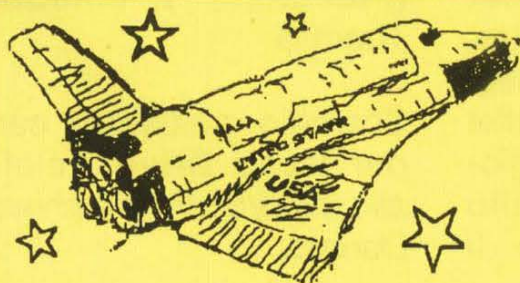
Novita' Maggio 93 Sega CD

Lxj 220 Jaguar
Annette Again
Willy Bramish
For Montana-Football 93

Novita' MS-DOS Amiga

DISPONIBILE "COBRA MISSION" SEXY CARTOON ADVENTURE PER PC IBM E COMPATIBILI

SI ESEGUONO MODIFICHE PER RENDERE COMPATIBILE IL MEGA CD AMERICANO CON QUELLO GIAPPONESE

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - GAME BOY - SUPER FAMICOM - SUPER NES - PC ENGINE - PC ENGINE DUO - SUPER CD ROM II - PC ENGINE GT - PC ENGINE LT - NEO GEO - BLACK RAGE - SEGA KARAOKE - NEC 32 BIT - MATSUSHITA 32 BIT - DUO R2 - MEGA CD 2 - TURBO R MSX PANASONIC - MEGA DRIVE 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

CONSOLIAMOCI

Salve, come va la vita? Penso che per quelli che vedranno il loro annuncio pubblicato qui sotto la vita andrà meglio, ma gli altri non si disperino, per vedere pubblicate le vostre inserzioni è sufficiente spedire una lettera all'indirizzo che trovate nel colophon e incrociare le dita. Vi avviso che chi non specifica sulla busta RUBRICA CONSOLIAMOCI finisce nel mio inceneritore portatile da tasca. Statemi tutti bene...

Dave.

Vendo **Mega Drive,** completo di tutto, in più jpn/uk coverter e 8 giochi. Per informazioni telefonare a Claudio Caiazza allo 02/26410030.

Vendo **Game Gear** con quattro cartucce: Shinobi, Ax Battler, Leaderboard Golf e Columns. Il tutto a L. 350.000. Sono anche disposto a scambiarlo con un Mega Drive e qualche cartuccia. Telefonare allo 0774/796331 e chiedere di Alessio.

Vendo **Bit 100** completo di cavi, deviatore RF, due joystick e quattro giochi. Tutto a sole L. 200.000. Scambio anche Game Boy più alcuni giochi. Telefonare allo 0444/639028 e chiedere di Loris.

Vendo Spiderman, Megaman e Super Mario Land per **Game Boy** a L. 30.000 cadauno (trattabili). Annuncio valido solo per Palermo e provincia. Telefonare al 488927 e chiedere di Maurizio dalle 16:00 in poi.

Vendo in blocco queste **cartucce:** Last Battle, Dark Castle a L. 150.000. Se interessati chiamare allo 02/9845582 e chiedere di Simone (ore pasti). Annuncio valido solo per Milano e provincia.

Vendo **Game Gear** con due giochi a L. 250.000; oppure lo scambio con Mega Drive. Telefonare allo 051/6958029 e chiedere di Mark (sera).

Vendo due giochi: Paperboy per Master System e Shadow of The Beast per **Mega Drive** a L. 80.000 l'uno. Telefonare allo 079/398580 e chiedere di Gabriele (dopo le ore 16:00).

Vendo **Game Boy** con Tetris, auricolari, cavo di collegamento a L. 100.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce: Super Mario Land a L. 30.000, Wrestling a L. 25.000, Battletoads a L. 65.000. Tutti i prezzi sono trattabili. Telefonare allo 049/9735281 e chiedere di Francesco.

Vendo **Super Nintendo** europeo, con un joypad, Super Mario World, Ranma 1/2 e Fatal Fury. Il tutto a L. 385.000. Telefonare allo 02/58308980 e chiedere di Federico.

Vendo le seguenti cartucce per **Nes:** Super Mario Bros, Bayon Billy, Rush'n Attack, Duck Tales, Battle of Olympus, Castlevania, Kid Icarus, Megaman. Telefonare allo 0968/749480 e chiedere di Rocco o Cecilia (dalle ore 18:00 alle ore 20:00).

Vendo **Gamate** con un gioco a L. 115.000. Telefonare allo 06/9951501 e chiedere di Andrea (dalle ore 20:00 alle ore 22:00).

Scambio **Super Nintendo** con Super Mario World, Street Fighter II, Lynx, alimentatore, Ninja Gaiden, Checkered Flag, Slime World, Raider e Gauntlet III per un Neo-Geo ed un gioco. Telefonare allo 0774/380727 e chiedere di Andrea.

Vendo **Mega Drive** con le seguenti cartucce: Afterburner II, Wonderboy III, Altered Beast, Super Hang On, John Madden '92 a L. 400.000 trattabili. Chiedere di Stefano allo 02/9692001 (dalle ore 14:00 alle ore 16:00). Inoltre scambio giochi per Game Gear.

Vendo **Nes** con due joypad, pistola zapper e ben 21 cartucce. Il tutto a L. 1.000.000 trattabili. Telefonare allo 0321/474127 e chiedere di Matteo (dalle ore 18:00 alle ore 20:00).

Vendo o scambio **Sega Master System** completo di due joystick, trasformatore, cavo TV e tanti giochi conosciuti (da chi? NdD). Per informazioni telefonare allo 080/673839 e chiedere di Gianni (dalle ore 14:00 alle ore 20:00).

Vendo i seguenti titoli per **Mega Drive:** Mystic Defender, Altered Beast, Spiderman, Casle of Illusion, Batman, Streets of Rage, Bonanza Bros, Winter Challenge, Jewel Master, Wrestle War, Super Real Basketball, Grandslam, Fantasy Star II, Jordan Vs Bird, Road Rash. Il prezzo di queste cartucce va dalle L. 25.000 alle L. 40.000. Telefonare al 982180 (Piacenza) e chiedere di Thomas.

Scambio moltissime cartucce per **Mega Drive.** Telefonare allo 0833/513459 e chiedere di Donato.

Vendo **Sega Mega Drive** con cinque cartucce: Altered Beast, Moonwalker, Burning Force, Golden Axe e Last Battle, il tutto a L. 600.000 trattabili. Oppure lo scambio con un Neo-Geo + una cassetta. Telefonare allo 0586/888203 e chiedere di Luca.

Vendo **Nes** più otto cartucce: Super Mario Bros, Kid Icarus, Knight Rider, Rush 'n' Attack, Bionic Commando, Robocop, Journey To Silius. Tutto a L. 460.000. Telefonare allo 02/47996341 e chiedere di Diego.

Scambio diversi titoli per **Mega Drive,** tra cui: World of Illusion, Streets of Rage II, Power Athlete, Strider e ancora molti altri. Telefonare preferibilmente in ore serali allo 0921/42558 e chiedere di Fabio.

Vendo per **Mega Drive** le seguenti cartucce: Fantasia, Batman, Mickey Mouse, Castle of Illusion, Altered Beast, in blocco a L. 200.000 o singolarmente a L. 60.000 trattabili (Altered Beast a L. 30.000). Chiedere di Enzo allo 080/682529 dalle ore 13:30 alle ore 15:30 o dalle ore 20:30 alle ore 22:00.

Vendo **Commodore 64** completo di: due registratori più duplicatore, disk drive, stampante (opzionale), joystick e oltre 600 giochi e programmi. Sono anche disposto a scambiarlo con Mega Drive e cinque giochi, oppure con Nintendo Super Famicon con due o più giochi (presuntuosone! NdD). Scrivere a: D'Angelo Marco - Viale della Vittoria n. 275 - 92100 Agrigento.

Vendo **Mega Drive** giapponese con trasformatore, joypad e cinque giochi (Olympic Gold, Altered Beast, Strider, The Revenge of Shinobi, Last Battle). Il tutto a L. 350.000. Vendo inoltre Atari Lynx con due giochi (California Games, Blue Lifhting) a L. 170.000. Telefonare allo 0881/675202 e chiedere di Costanzo.

Vendo **Game Boy** con 70 giochi a L. 350.000 e Game Gear con 50 giochi a L. 400.000. Telefonare allo 0831/942352 e chiedere di Giovanni.

Vendo per **Sega Mega Drive** il gioco Tunderforce IV (versione giapponese) (finora l'unica versione uscita, NdD) in ottime condizioni a L. 90.000. Scrivere a: Vittorio Dalla Croce - Via Marco Luciani 9 - 32032 Feltre BL.

Vendo **Amiga 500**, in ottime condizioni, con presa Scart, quattro joystick, un mouse, una decina di giochi, cinque programmi, un copiatore e un'apposita scatola per tenere i dischetti. Il tutto a L. 400.000. Telefonare allo 02/66977605 ore pasti, e chiedere di Filippo.

Vendo **Sega Game Gear** con alimentatore e la cartuccia Sonic a L. 260.000. Telefonare allo 089/281144 e chiedere di Antonio.

Vendo e scambio alcune cartucce per **Mega Drive**. Per informazioni telefonare allo 091/8726507 e chiedere di Giovanni (dalle ore 14:30 alle ore 17:00.

Vendo **Sega Mega Drive** in perfette condizioni, cavo TV, joypad, convertitore e sette cartucce. Il tutto a L. 650.000. Telefonare allo 0773/904224 e chiedere di Federico Mandoli.

Vendo per **Mega Drive** i seguenti giochi: R.B.I. IV (50.000), Tecmo World Cup 92 (45.000), Joe Montana Football (40.000), F1 Circus (40.000), Alien Storm (30.000), Final Blow (45.000). Sono anche disposto a scambiare alcuni di questi giochi con un gioco di calcio. Telefonare allo 02/93560450 (Cristian) o allo 02/9364236 (Carlo).

Vendo **Game Gear** completo di trasformatore, Master Gear Adapter e cinque giochi. Il tutto a L. 300.000. Vendo Game Boy completo di mini borsa (Invicta) e quattro giochi. Il tutto a L. 200.000. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0882/641447 dalle ore 14:00 alle ore 15:00 e chiedere dell'avvocato Costantino.

Vendo **Commodore 64** in buone condizioni con trasformatore, cavi, registratore e joystick e con 226 giochi (tra cui Street Fighter II) a L. 250.000 trattabili. Telefonare allo 0735/634131 e chiedere di Michele (ore pasti).

Vendo **Atari 2600** in ottime condizioni, completo di tre joystick, alimentatore, cavo TV e dieci giochi, tra cui: Pole Position, Moon Patrol, Robin Hood, Sir Lancelot, Defender, Othello etc. Il tutto a L. 320.000 trattabili. Telefonare allo 02/9844948 e chiedere di Livio. (Chiamare dalle ore 15:00 alle ore 21:30). Annuncio valido per Milano e provincia.

Vendo per **NES** i seguenti titoli: Alpha Mission, Ikari Warrior, Tennis, Soccer. Ogni cartuccia è a L. 40.000. Sono inoltre disposto a scambiare ogni cartuccia con altre per Mega Drive giapponese. Telefonare allo 06/86896390 e chiedere di Marco.

Vendo **Master System II,** un gioco in memoria, una cartuccia e un joystick. Questo a L. 150.000 trattabili. Telefonare allo 0321/621342 ore serali.

Vendo **Super Nes** con due joypad, adattatore universale e John Madden 93. Tutto a L. 250.000. Vendo anche Atari Lynx II con trasformatore, cuffie, Ninja Gaiden e Gauntlet. Questo a L. 220.000. Sono disposto a fare eventuali scambi. Telefonare allo 0543/67726 e chiedere di Matteo (dalle ore 19:00 alle ore 21:00)

Vendo oppure scambio i seguenti giochi per **Atari Lynx:** Electrocop, Rygar, Zarlor Mercenary. Telefonare ore pasti allo 0376/588337 e chiedere di Paolo.

Vendo alcune cartucce per **Game Boy:** Duck Tales, Robocop, Tennis, Batman, F1-Race, Wold Cup, Tartarughe Ninja, Addams Family, All Star Challenge, Double Dragon. Il prezzo di ogni cartuccia varia da L: 35.000 a L: 40.000. Telefonare allo 0175/259183 oppure allo 0175/257890 e chiedere di Davide.

Vendo **Commodore 64** in buone condizioni, completo di cavi di collegamento, registratore, trasformatore professionale (mi domando cosa sia un trasformatore professionale, NdD), joystick super competition e alcuni giochi. Tutto a L. 200.000 trattabili. Telefonare allo 06/3037070 e chiedere di Leonardo.

Vendo **Sega Master System** con alimentatore, control pad e cinque cartucce. Tutto a L. 200.000. Sono anche disposto a scambiarlo con Game Boy con qualche accessorio e tre o quattro cartucce (obbligatoria Super Mario Land). Telefonare allo 031/608440 e chiedere di Marcello.

Vendo **Super Famicom** con quattro cartucce (Mario World, Zelda III, Actraiser, F-zero). Tutto a L. 470.000. Vendo inoltre Atari Lynx II con due giochi. Tutto a L. 150.000. Vendo anche tre cartucce per Mega Drive: Sonic, Castle of Illusion e Moonwalker. Vendo ancora Amiga 500 con espansione e vari giochi a L. 450.000. Telefonare allo 02/2667853 e chiedere di Michele.

Vendo **Master System** in buone condizioni con dieci giochi, un joystick, un turbo fire (quello del joystick? NdD) e tutti i cavi necessari. Tutto a L. 350.000. Telefonare allo 0547/20810 e chiedere di Giorgio (ore pasti).

Scambio diversi giochi per **Mega Drive e Master System.** Telefonare allo 011/259200 e chiedere di Andrea.

Vendo **Super Famicom**, trasformatore, monitor Commodore 1084S allo strabiliante prezzo di L. 500.000 (L. 550.000 + Super Soccer). Vendo anche Mega Drive giapponese più tutto l'occorrente, Sonic e Traxton a L. 200.000. I prezzi sono trattabili. Vendo anche separatamente. Telefonare allo 0381/345425 e chiedere di Marcello.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N°50954
C.C.I.A.A. N°1407688 -MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL.039/6082088

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA!

TUTTA LA MERCE E'GARANTITA.

MD CONSOLE PAL	248000.
E'S POWERSTICK	73000,
GAME ADAPTOR	21000.
ARCADE POWER STI.	82900.
JOY PAD 6 TASTI TURBO	26000.
MD CONSOLE+SONIC	259000,
MD CONSOLE SCART + ROLLING THUNDER 2	255000,
MD CONSOLE SCART + STREET OF RAGE 2	299000,
SUPER POWER JOYST	68000,
ALIEN STORM	48000,
HARD DRIVIG N	89000,
ATOMIC ROBOKIDD	38500,
BATMAN	52000,
BATMAN RET N	96000,
CADASH	64500,
CHICKI CHICKI BOY N	77500,
ALTERED BEAST	34000,
CRACK DOWN	29000,
DAHANA	53000,
DARWIN 4081	28500,
DAVID ROBINSON B.	65000,
DJ BOY	47000,
DONALD DUCK	47000,
ESWAT	42800,
F1 HERO	64000,
FANTAM SOLDIER	42000,
G - LOC N	94000,
GAIN GROUND	37000,
GALAXY FORCE 2	65000,
GAYARES *****	43000.
GHOST & GHOULS	66000,
GOLDEN AXE 2	51000,
GRANADA	35000,
GREEN DOG N	89000,
GYNOUG	38000,
HELL FIRE	38000,
HOLYFIELD N	91000,
JEWEL MASTER	38000,
JOE MONTANA 2	48000.
JUJU DENSU TOKI	48000,
KID CHAMELEON	54000,
LEYNOS	28500,
MAGICAL HAT	34500,
MICKEY AND DONALD N	96000,
MICKEY M.2 FAN.	51000,
MICKEY MOUSE	51000,
NINJA BURAI D.	27000,
OLYMPIC GOLD	57000,
PHELIOS	38000,
POWER ATHLETE N	99000,
RASTA SAGA II	54000,
ROAD BLASTERS	29000,
ROLLING THUNDER 2 SC.	58000,
RUNARK	47000,
S.MONACO GP 1	49800,
S.MONACO GP 2	78000,
S.REAL BASKETBALL	52500,
S.SHINOBY 2 N	96000,
SHADOW DANCER N	47500,
SONIC	47500,
SONIC 2 N	83500,
SPLATTER HOUSE 3 N	109000,
SPLATTER HOUSE 2	73000,
STREET OF RAGE 1	53800,
STREET OF RAGE 2 N	115000,
SUPER LEAGUE	57000,
SUPER SHINOBY	52000,
SWORD OF SODAN	38000,
TASKFORE HARRIER	48800,
THUNDER FORCE 2	57800,
THUNDER PRO W.	48500,
TOE JAM&EARL	52000,
TURBO OUTRUN	49000,
UNDEDLINE	48000,
VERYTEX	38000,
WADOUA FOREST	39000,
WANI WANI WORLD	46500,
WHIPRUSH	27000,
WONDER BOY 3	43000,
WORLD CUP SOC.	52000,

GIOCHI AMERICANI X	MD..
ACQUATIC GAMES	87000,
ALIEN 3 N	99000,
ATTAC CHOPPER	99800,
CRUEBALL	87000,
DESERT STRIKE	87000,
DOUBLE DRAGON 3 N	99000,
EA HOCKEY	67000,
HIT THE ICE N	99000,
HOLYFIELD BOXING	87000,
JAMES BOND 007 N	109000,
STAR FLIGHT N	85000,
LAKERS VS CELTICS N	79000,
JOHN MADDEN FOO.92	65000,
JORDER VS BIRD	65000,
KRUSTI'S FUN HOUSE N	109000,
LEMMINGS N	108000,
MADDEN FOOT.93	113000,
MICROMACHINE N	92000,
MUHAMAD ALI BOX N	110000,
POWER MONGER	104000,
RISKEY WOODS	99000,
ROAD RASH	73800,
ROLO N	86500,
SIDE POCKET N	96000,
S.NES CONSOLE PAL	335000
S.NES CONSOLE SCART	289000
S.NES CONSOLE+ S.MARIO	398000
NES CONVERTOR	26500
UNIVERSAL EURO ADAPTO	37500
ADAMS FAMILY	114000,
ALIEN VS PREDATOR	137000,
ARMA LETALE	146000,
AXELAY N	106500,
BART'S NIGHTMER N	105000,
BATTLE GRAN PRIX	77000,
CASTLEVANIA	78800,
COMBATRIBES9 N	115000,
CYBER FORMULAR	98000,
DINO CITY N	105000,
FINAL FIGHT	124000,
FIRE PRO-WRES.	103000,
GOLDEN FIGHTER	100000,
GOLDEN FIGHTER 2 N	129000,
HOKUTO NO KEN 6 N	135000,
HOOK	104000,
INTERN. TENNIS TOUR N	148000,
J.CONNORS TENNIS N	139000,
JAMES POND JR N	136000,
JOE & MAC 2 N	119000,
LEMINGS	90000,
LONELY TOONS N	139000,
METAL JACK	112500,
MICKEY ADV	134000,
MISTERY ISLAND N	86000,
PARODIUS	105000,
PHALANX	133000,
PILOT WINGS	110000,
POWER ATHLETE N	115000,
PRINCE OF PERSIA	102000,
PROFES.BASEBAL 2	105000,
ROAD RUNNER N	145000,
ROBOCOP III N	106000,
ROCKETEER	56000,
ROMANCING SAGA	58000,
RPM RACING	70000,
RUSHING BEAT	94000,
S,KICK OFF N	109000,
S.BASEBALL	94000,
S.BOWLING	94000,
S.CUP SOCCER	77500,
S.GHOULS&GHOST	96000,
S.MARIO KART	127000,
S.MARIO WORLD	105000,
S.PRO BASEBAL	99800,
S.R-TYPE	87000,
S.WRESLE MANIA	77800,
SMASH TV	97000,
SONIC BLASTMEN	124000,
SPIDERMAN	145000,
STREET FIGHTER 2	150000,

SUPER FLIPPER N	129000,
SUPER STAR WAR N	133000,
TINT TOON	117000,
TOM & JERRY N	131000,
TOP RACER 2	139000,
WORLD CUP SOCCER	97000,
WORLD OF ILLUSION N	105000,
T.M.N.T 2	112000,
THE BLUES BRATHERS N	149000
THUNDER SPIRIT	82000
TOP RACER	85000
TURTLES IN TIME N	116000
WWF WRESLEMANIA	85000
XARDION	63000
G.BOY CONSOLE	140000
SAUND BOY	21000
LIGHT BOY	22500
SMART BOY GUSCIO	14000
ALIMENTATORE	13000
BATTERY + ALIMENTAT.	29000
ADAMS FAMILY	60000
BATMAN RETURN	61500
BATTLE TOADS N	59000
DOUBLE DRAGON II	53500
DOUBLE DRAGON III N	62000
DUCK TALES N	55000
FERRARI GRAN PRIX N	53000
MICKEY'S DANGEROUS N	55000
ROBOCOP II N	55000
S.MARIO LAND	53000
S.MARIO LAND II N	66000
SPIDERMAN II N	55000
SPORT IN BARCELLONA	47000
STAR TREK N	53000
TERMINATOR 2 N	58000
TINY TOONS N	55000
TMNT 2	55000
TOM & JERRY N	65000
TOXIC CRUSADERS N	58000
WORLD CUP SOC.	55000
G.GEAR CONSOLE	245000
G.GEAR CONS.+SONIC	287000
G.GEAR CONS,+SONIC 2	294000
BATTERY PACK	77500
BIG WINDOW	41800
MASTER GEAR CONV.	28800
BASEBAL 92	52000
BATMAN RETURN N	64500
CHUK ROCK N	63000
COLUMN	46000
DONALD DUCK	52500
G.LOC	56000
GALAGIA 91	54000
GEA STUDIUM	46000
HEAD BUSTER	27500
JOE MONTANA FOOT.	50500
MAPPY LAND	46500
MICKEY MOUSE	55000
MICKEY MOUSE 2 N	62000
NINJA GAIDEN	47800
OLYMPIC GOLD N	48000
OUT RUN	46500
PARADIUS	34000
PENGO	45000
PUT PUTTER	47000
S.MONACO GP	45000
S.MONACO GP 2 N	53000
SHINOBY 2 N	56000
SONIC	53800
SONIC II N	69000
SPACE HARRIER	45000
THE GG SHINOBY N	56000
WAKE OF VAMPIRE N	58000
CONSOLE MEGA CD PAL + 4 GIOCHI	687000
ALESTE	87000
FUNKY HORROR	39000

EARNEST EVANS	89000
HEAVY NOVA	69000
PRINCE OF PERCHA	89000
RISE OF DRAGON	94000
TENKA FUBU	69000
WONDER DOG	87000
FINAL FIGHT N	134000
THUNDER FORCE FX N	115000

SPEDIZIONI MEZZO POSTA , FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

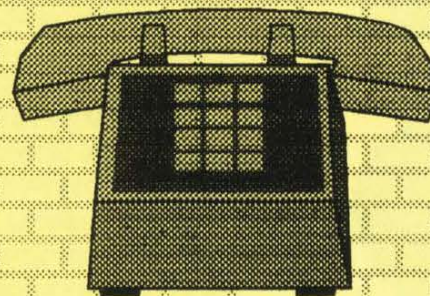
ALTRI TITOLI A RICHIESTA

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI, APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI!

VALIDITA' GARANZIA 3 MESI.

TUTTA LA MERCE IN ELENCO E' ORIGINALE GIAPPONESE E USA.

LISTINI SCONTATI PER RIVENDITORI.

SI CERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE.

PREZZI IMBATTIBILI !

ECCEZIONALE,DOPO IL PRIMO ACQUISTO IL TUO NOME VERRA'MEMORIZZATO,COSI' AUTOMATICAMENTE POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO SU TUTTE LE PRENOTAZIONI SUCCESSIVE

VE LO DO' IO IL VOTO!

Ave, pulcherrimi lettori di Consolemania, la bovasmania dilaga e noi non possiamo che esserne contenti. Ciò che ci preme dire in questa introduzione è che iniziano a giungere le prime risposte al mega-sondaggio indetto due mesi fa. E così ci è parso giusto spiegare meglio le domande in esso contenute, e invitare tutti coloro che ancora non avessero risposto a farlo al più presto.

A) VORRESTI PIU' DI UN COMMENTO PER RECENSIONE?

Rispondendo "sì", ogni gioco verrà testato da più di un recensore e tutti coloro che vedranno il gioco scriveranno brevemente le loro impressioni, un po' come è accaduto ad Art of Fighting e come è successo su Zzap! per tutti questi anni. Con un "No", invece, tutto resta esattamente così com'è.

B) QUALI VOCI AGGIUNGERESTI ALLA PAGELLA?

Nelle risposte giunte fin'ora, prevalgono la "longevità", la "presentazione" e l'"originalità". Ma c'è anche una consistente fetta di lettori che non aggiungerebbe un bel niente.

C) TI PIACE L'ASSETTO ATTUALE DELLE RECENSIONI?

Ovvero, vi piacciono i cartelli, il numero di fotografie, lo spazio che diamo ai diversi giochi, eccetera eccetera? Vorreste apportare qualche modifica alla struttura delle recensioni? Questo è il posto giusto per farlo.

D) TI PIACE IL TONO DELLE RECENSIONI?

E qui, abbiamo ottenuto il successo più eclatante: il 100% delle risposte giunte fin'ora è un Sì che non lascia spazio a dubbi.

E) QUALI CONSOLE/COMPUTER POSSIEDI, E QUALI SARESTI INTENZIONATO A COMPRARE?

Direi che qui non c'è nulla da spiegare: la vostra risposta ci serve a calibrare il numero di recensioni per ogni macchina e vedere in un immediato futuro in che direzione si sposterà il mercato.

F) INSERIRE QUI EVENTUALI CONSIGLI...

Per ora vanno per la maggiore una rubrica sui coin op, una maggiore analisi della manualistica, la specificazione dell'importazione, e tante altre cose qua e là. Una cosa però va specificata subito: non possiamo riportare i prezzi delle cartucce, perché variano sensibilmente da importatore a importatore e a volte semplicemente da negoziante a negoziante.

Bene, detto questo, detto tutto: scrivete, scrivete e scrivete! Consolemania non è mai stata tanto in mano vostra! Ah, dimenticavo: chiunque voglia partecipare, deve specificare sulla busta "VE LO DO IO IL VOTO!" - Bovas' Hard Café - Casella Postale 853 - 20101 Milano...

E' TORNATO, E STAVOLTA CI PSICOANALIZZERA' TUTTI!

Gentile redazione, ho deciso di riscrivervi subito dopo aver letto le considerazioni riguardo la mia lettera. Prima, però, dovrei precisare una cosa ai "Bovas" (senza virgolette, please. NdBovas): il mio numero di telefono e dello del mio studio non appaiono su nessun elenco telefonico e non intendo mostrarlo a voi Bovas, che avete dichiarato di non aver mai avuto bisogno di uno "strizzacervelli". Ho comunque trovato molto interessanti le risposte dei ragazzi, specialmente quella di Paolo Zogo. Caro Paolo (non offenderti, se ti do del tu), come dici, una rivista ha (anzi, dovrebbe avere) il compito di informare il lettore riguardo l'argomento che la rivista tratta (mi sembra proprio che sia quello che facciamo: su CM non si è mai parlato di pesciolini rossi... NdP). Riviste come "Quattroruote" o "Motociclismo" riportano (il più delle volte) dati di auto o moto ad alta cilindrata. Questi dati invogliano sì il lettore, ma, acquistando Quattroruote regolarmente, non ho mai notato, alla fine di una prova su strada, scritte tipo "Acquistate subito questa macchina!", oppure "correte a svaligiare il vostro rivenditore di Ferrari!". Queste scritte appaiono il più delle volte alla fine di ogni recensione per qualche videogame (vi prego di analizzare attentamente questa frase: vuol dire poco o niente. NdProf). Quindi, non credo che abbiate totalmente ragione a dire che non invogliate a "videogiocare". Inoltre, carissimo Paolo, come avevo precisato nella mia precedente missiva, i ragazzi si tappano in casa per giocare con la console o il computer e hanno un desiderio di uscire all'aperto. "Ma se questo bisogno è così forte, perché non spengono la console ed escono di casa?". Queste sono le parole che tu, senza riflettere, hai scritto. Se avessi pensato che i ragazzi (o bambini), stanno sempre a casa, sono a corto di amici e quindi si scocciano a uscire (sempre meglio Super Mario, no?), forse non mi avresti fatto una domanda del genere. L'unica cosa che gli rimarrebbe da fare, dunque, sarebbe andare fuori alla ricerca di nuovi amici, ma ciò è alquanto difficile quando in testa non hanno altro che un mucchio di mosse segrete o armi magiche immaginarie, assimilate grazie a ore e ore di partite e a intelligentissime (notare l'ironia, merita. NdP) riviste che, con i loro consigli, aiutano il povero giocatore a superare gli insormontabili ostacoli che ogni gioco presenta (ehm, qui Sandra Posta avrebbe qualcosa da ridire... In ogni caso, quest'affermazione nasce da un'analisi fatta "alla Carlona" della rubrica dei trucchi: chi di voi è riuscito a finire tutti i giochi con i consigli che diamo ai lettori. Ben pochi, direi. E questo perché ogni gioco deve essere una sfida, mica ci deve essere Zio Dave ad aiutare tutti. Le pare? NdP). Evviva! Tutti contenti. Ho appena finito il mio videogame preferito! Mi sono rincitrullito ma ne è valsa la pena! Ora passiamo a un altro gioco da centomila lire... Caso chiuso, caro Paolo. Per quanto riguarda il discorso delle superficialità in casa, preferisco astenermi da tale discorso, in quanto vivendo in casa da solo e non amando lo spreco di denaro, ho poco o niente di veramente superfluo (credetemi o no, la cosa non mi interessa). Caro Gianluca Betti, il "resocontoesaurienteegratis" sulla tua psiche dovrebbe arrivare alla redazione qualche settimana dopo la pubblicazione di questa lettera. Abbi fede.

Vi saluto, Marco Alleori (detto lo "strizzacervelli")

Prima di iniziare a rispondere, vorrei dire una cosa che probabilmente pochi lettori capiranno: anche se ci troviamo su posizioni esattamente opposte, mi stai simpatico. Tuttavia, le simpatie personali per chi ha la pazienza (e il coraggio) di esporre le proprie idee laddove tutti la pensano diversamente non mi impediscono di scrivere quanto segue: hai esagerato. Hai esagerato la volta scorsa e l'hai fatto anche adesso. Tanto per cominciare, non ho apprezzato la tua ostinazione nel non fornire nemmeno uno squallido indirizzo del mittente. Cosa credevi, che l'avremmo pubblicato senza il tuo permesso? Per quanto poco ortodosso, quello di tre mesi fa era un chiaro invito a spedircelo, almeno le tue lettere avrebbero avuto un minimo di credibilità IN PIU'. Ma passiamo oltre, visto che ci sono parecchie cose da mettere in chiaro. Non ti pare che paragonare una recensione di un'auto a quella di un videogioco sia un po' fazioso, e, quel che peggio, abbastanza cretino? Ti pare che una macchina costi quanto un videogioco? Ce lo vedi un serissimo ingegnere meccanico che, dopo aver testato nei minimi particolari l'impianto frenante Abs od ogni singolo cavetto dell'impianto elettrico di una Ferrari, si dimentichi del suo prezzo e concluda il suo serioso articolo con un goliardico "correte a comprarla"?. E poi, ti pare che CM e Quattroruote si rivolgano allo stesso pubblico? Se io fossi un fulgido quarantenne e leggessi su quattroruote "correte subito a comprare la Ferrari", probabilmente strabuzzerei gli occhi: "chi è l'imbecille che ha scritto 'sta roba?". Un altro conto è consigliare l'acquisto di un videogioco. Ti pare che la recensione l'abbiamo scritta per niente? Possibile che tu, dall'alto della tua condizione di psicologo, non abbia compreso che il ragionamento di un lettore è il seguente: "Io vorrei comprare questo videogioco, ma PRIMA leggo la recensione per sapere quelli là che

ne pensano"? Morale: se noi non ci fossimo, il lettore interessato a QUEL gioco, lo comprerebbe lo stesso e buonanotte. Solo che se poi è un bidone, nessuno l'ha avvisato prima. Bello, così, eh? Sarebbe la felicità di tutte le software house. Il ragionamento su chi si tappa in casa te lo do buono, ma sono comunque del parere che se uno non sa farsi degli amici, è colpa sua. E non del videogioco. Personalmente consiglierei ai genitori di valutare preventivamente l'acquisto di una console a seconda del carattere del figlio. Se quest'ultimo passa già sei ore in casa davanti ai cartoni animati perché è introverso, penso che sarebbe più utile aiutarlo a uscire da questo stato di "timidezza", così il problema viene risolto alla radice. Ah, già, scusami, dimenticavo che tutti gli psicologi come te preferiscono far ricadere la colpa su qualche capro espiatorio, è più facile: il caso del genitore che ha "curato" il figlio semplicemente dedicandogli più tempo, portandolo allo stadio ed a giocare nei prati, dovrebbe essere di esempio a tutti. E' comodo dimenticarsi del proprio figlio e della sua educazione a vivere con gli altri, lasciandolo in casa da solo tutto il giorno con un joypad in mano e poi accorgersi che è cresciuto scemo. "Colpa dei videogiochi!", mica delle mancanze di mammà e papà. Tralascio l'ironia di fine lettera. Tanto, le parole degli asini non vanno in cielo. Caro mio, se devo dare del cretino a qualcuno preferisco farlo apertamente: è indice di maggiore maturità.

PERSONALE PER ROSANNA TORRI

Purtroppo non ci è possibile rintracciare i dati anagrafici di Mr X (quello del numero 17), come ci hai richiesto nella tua lettera. Pregheremo dunque quest'ultimo di mettersi in contatto direttamente con te, visto che gli vuoi parlare (a proposito, caro Mr X, ti consigliamo vivamente di farlo). L'indirizzo è:

ROSANNA TORRI
Via Dell'Artigianato, 5
61020 Tavoletto (PS)
Auguri!

COME POTREBBERO MANCARE... ... LE SOLITE DOMANDONE DEL MESE?

Carissimi Bovas, vi scrivo questa seconda volta per farvi delle domande e per chiedere un vostro parere. Ho acquistato da poco un Super Nintendo ufficiale italiano (e il gioco Street Fighter 2). In realtà, però, desideravo un Mega CD (bella mira! NdAlex).

L'acquisto di queste periferica mi è stato sconsigliato da un negoziante, che mi ha fatto capire che non valeva la pena di prenderla in considerazione perché i giochi sono bruttissimi e tecnicamente è un "bidone" (direi che tecnicamente, e cioè a livello hardware, la macchina è di tutto rispetto, forse fino ad ora non è stata utilizzata al meglio... NdD). Mi è stato consigliato, invece, l'acquisto di un Super Nintendo. Lo stesso parere lo hanno avuto il 95% di tutti i rivenditori da me interpellati. A vostro parere il Super Nintendo da solo è migliore del Mega Drive e il Mega CD? Ho fatto bene a fare quello che ho fatto? Ora vi pongo alcune domande:

1) Quanti colori su schermo può utilizzare il Mega Drive? Qual'è il numero di colori della sua palette?

2) A quanti Mhz gira il processore del Mega Drive? E quello del Famicom?

3) Il 95% dei negozianti da me interpellati ha ragione affermando che il Super Nintendo è tecnicamente superiore al Mega Drive?

Vi ringrazio fin da adesso per la vostra risposta... (Prego, NdD)

Cristian Corrias.

Se devo essere sincero, mi sono fidato di pochi negozianti nella mia vita, evitando il più delle volte di fare quello che mi consigliavano, soprattutto se si trattava di rivenditori di giocattoli. Questa volta devo però dire che non ti hanno consigliato affatto male. Il Mega CD, pur essendo una macchina d'avanguardia, è sfruttato minimamente. Il SNintendo, pur non essendo una macchina eccezionale, a causa del suo microprocessore (ve lo sareste immaginato con un bel 68020?), offre una grafica molto spettacolare e ottimi effetti sonori. La cosa che più conta è comunque il supporto del software: potrebbe uscire una console a 128 bit, con tonnellate di colori e capacità sonore strabilianti, ma se nessuno realizza dei bei giochi, chi la comprerebbe? Il Famicom, sotto questo aspetto, è privilegiato, infatti sembra che la Nintendo, almeno in Giappone, abbia le mani un po' dappertutto, garantendo l'uscita di titoli sempre più belli e di successo (esempio a caso Street Fighter 2, programmato addirittura dalla Capcom stessa...). Puppati le risposte alle tue domande:

1) Il Mega Drive può visualizzare 64 (? NdAlex) colori da una palette di 512 colori.

2) Il Mega Drive, dotato di un Motorola 68000 (che guarda caso è il processore degli Amiga e dei Macintosh), che gira a 8 Mhz, il processore del Famicom, di cui nessuno conosce particolari significativi) gira invece a 3.58 Mhz.

3) Ho già risposto sopra.

L'UOMO PIU' IDIOTA DELL'UNIVERSO!

Spinaciolitica redazione di CM, sono un vostro affezionato lettore che, nonostante le continue critiche a voi rivolte, non ne ho presa mai una in considerazione, neanche il problema della numerosa pubblicità. Vi seguo soprattutto per la vostra simpatia e serietà, anche se siete troppo antiquati: gli spinaci (o le barbabietole) a colazione se li mangerà Dave, ma io preferisco papparmi il Nes-Quik, che è molto più nutriente di Street Fighter 2!!! Non chiedetemi com'è il Neo Geo Quik, non l'ho ancora provato! Inoltre vorrei porvi due domande:

1) Potreste pubblicare una foto di Roberta? Non mi piacciono quelle di Paolone e Dave, che nelle foto sembrano usciti da Bio Hazard (questa non l'ho proprio capita, NdD)!

2) Non sono riuscito a trovarmi una ragazza, potreste consigliarmi un metodo per fare colpo? Mi sono rivolto a voi, che avete la fama di essere cacciatori di donne! Vi prego, aiutatemi!!!

Il Bovas' Defender (difensore di chi? NdD)(Dei Bovas NdAlex).

Innanzitutto grazie per i complimenti, ma visto che ti vedo un po' sulle spine passiamo pure alle risposte (mi raccomando, puppatele tutte con molta attenzione!):

1) No, ed ho già spiegato anche il perché: non sarebbe piacevole poter leggere ConsoleMania solo raggiunta la maggior età!

2) Se desideri veramente fare colpo ti consiglio di spararti in bocca con una bella 44 Magnum... Incuriosirai sicuramente tutte le tue compagne di classe creando un piacevole diversivo alla noia di tutti i giorni...
Stammi bene...

IL SECONDO UOMO PIU' STUPIDO DELL'UNIVERSO...

Quasi spettabilissima ditta "Bovas' Hard Café" sono uno dei tanti, sono Marco, ho 15 anni e spalmo (CM non è Nutella! NdD) Console Mania sulla mia scrivania dal numero due, visto che ai tempi del numero 1 non avevo una scrivania, mi sono impegnato a fondo per scrivere una lettera seria ma più in là della "A" di Salvi non vado...

Io posseggo un Nes, un Game Boy, un Super Nes, un IBM e un Game Gear... Credo che basti!

Comunque, visto che di complimenti siete pieni fino ai denti direi di partire con un paio di critiche e poi con un bel quiz:

1) (emerita cavolata non pubblicabile perché nessuno la capirebbe... NdD)

2) Aggiungete una graffetta centrale, questo perché i due fogli centrali vanno sempre a spasso...

3) Siete gli unici a cui le pagine aumentano ed il resto no, visto che ogni sedici pagine in più diciassette sono di pubblicità!

Comunque per il resto siete i numeri 2, visto che ai tempi del numero 1 non avevo ancora una scrivania (bella connessione logica, non c'è che dire... NdD)...

Ed ora giù di questiones (premetto che il Super Nes sarà la fonte principale):

1) Quali sono le differenze tra super Bomberman '93 per SN e quello per PC Engine?

2) Sempre parlando di PC Engine, perché nei negozi non se ne vede uno neanche a piangere?

3) Visto il grande successo di Hokuto No Ken (spero tu non ti stia riferendo a quelle emerite schifezze uscite per Super Famicom parecchi mesi addietro... NdD), cosa aspettano ad "incartucciare" i cavalieri dello zodiaco per SN?

4) In quale altra console è presente il mode 7?

5) Perché XXXXX (una delle cinque è giusta... NdAlex) non è andato a S.Remo, visto che se c'era uno che doveva cantare era lui?

6) Perché F-Zero costa il doppio di Rocketeer (ovviamente entrambi per SN)? Il secondo è forse una mezza cartuccia che vale solo il buco del soldo di cacio?

7) Perché per i tre pargoli della Nintendo (GB, Nes, SN) non esistono giochi di calcio con i club ma solo con le nazionali?

9) (la 8) è andata a fare un giro...) A quanto il Super CD?

9 bis) Si chiamerà davvero Super CD?

10) A quando un gioco in cui:

a) la principessa salva un cavaliere

b) La palla piglia a calci i giocatori

c) Un idraulico obeso viaggia a scrocco su un cucciolotto di scemosauro per 96 mondi per salvare la principessa?

11) Visto che per imitare la pistola Zapper è uscito il S.Scope per imitare il Power Glove faranno una tuta termica?

Grazie della cortese attenzione.
Buonasera.

Paolo Frajese ovvero Marco Cisana.

Caro Frajese, spero che tu non ti sia offeso per il titolo che ho messo alla tua lettera (così come spero che non lo abbia fatto il primo uomo più stupido del modo...), ho preso in considerazione le tue critiche e sono arrivato a queste conclusioni:

1) Se possiedi una penna rosa sei un bell'auricchio.

2) La graffetta non è possibile inserirla, impagineremo però la rivista con due volte le due pagine centrali, in questo modo il problema sarà risolto.

3) Secondo me non sai contare. Ti dico che però se ci acquisti tutte le pagine pubblicitarie ci mettiamo quello che vuoi tu.

Ora puppiamoci le risposte:

1) Il primo è contenuto in una scatoletta grigia chiara, il secondo in una tessera magnetica delle dimensioni di una carta di credito. Per il resto le differenze non sono poi moltissime.

2) Ma, che so, forse è un po' timido! A parte gli scherzi, è ovvio che se lo cerchi nei negozi di giocattoli non lo troverai mai, dal momento che non è mai stato importato ufficialmente.

3) I misteri della fede sono infiniti (o forse dovevo dire qualcos'altro?).

4) Il mode 7 è una peculiarità del Super Famicom. C'è però un'altra console che dispone di effetti simili, anche se migliori: è il Neo Geo!

5) Perché è stonato.

6) Ti assicuro che la differenza di prezzo non implica una qualità migliore o peggiore. A dimostrazione di ciò prendiamo in esame Hokuto No Ken 6, che pur essendo una tavanata costava sui 150 sacchi.

7) E che ne so?

9) Nessuno conosce la data ufficiale, comunque, data l'immensa originalità della Nintendo, la sopracitata periferica non potrà che chiamarsi SUPER CD.

10) Per i punti a) e b) niente da fare, ma mi sembra di aver visto qualcosa di molto rassomigliante al punto c) proprio su Super Famicom.

11) E' possibile...
Stammi bene...

TITOLO?

Mitica redazione di Console mania, innanzitutto congratulazioni per la vostra stupenda rivista. CM è infatti, secondo il mio parere, la migliore rivista "consoles only" nel panorama europeo (non esageriamo! NdD) (e ve lo dice uno che ha sempre acquistato Mean Machines ogni mese, e non solo quello), forse perché recensite sempre le ultime novità in modo esauriente (al contrario di un'altra rivista italiana...), forse perché le vostre anteprime soddisfano tutti i videogiocatori o forse perché sono affezionatissimo alla vostra redazione. In ogni caso le mie 5.000 Lire sono ben spese ogni mese, anche non possedendo una console...

E questo è il punto! Sono un videogiocatore di vecchia data (posseggo tutti i numeri di Zzap!, dal mitico numero 1 (che ogni tanto rileggo, anche se conosco le pagine a memoria) all'ultimo (sigh!) (Quale ultimo? Zzap! continua sulle pagine di TGM! NdD), tutti i numeri di TGM (la miglior rivista in assoluto nel cosmo) e, naturalmente, tutti i numeri di CM.

Durante la mia carriera ho "allevato" diverse macchine, da un vecchio PC ad 8Mhz con scheda Hercules (sul quale ho potuto giocare a Larry all'età di 10 anni! Ah, ah, ah!) al mio attuale PC 386, scheda VGA e Soundblaster, passando attraverso macchine come il C64, l'Amiga e il Game Boy. Attualmente gioco con il mio mitico PC (e

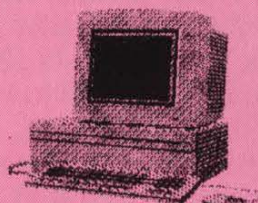
Db-Line srl

☎ 0332/819104 ☎

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	MegaDrive UNIVERSALE	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG–Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-S Adv.Joystick MD-Menacer

SUPER NES	FAMICOM	GAME GEAR	MEGADRIVE	MEGADRIVE	GAME BOY
Star Fox - Star Wars	Amazing Tennis	Arch Rivals	Fatal Fury	Annette Again (CD)	Adventure Island II
Final Fight 2	Ashita no Joe	Bare Knuckle	Street Fighter II	Bare Knuckle II	AputSlan II
Aero B12 II	Bart's Nightmare	Batman Returns	Batman revenge of J	Devastator (CD)	Avenging Spirit
Best of the Best	Batman Returns	Castle of Illusion	Blaster Master II	Doraemon	Bart Simpson Deadly
Clue - S. Mario Kart	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Chester ChetaH	F22 Interceptor	Burning Peipai
Cool World-Batter Up	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc	Clue - Chakan	Ecco the Dolphin	Darwing Duck
Dragon's Lair	Combatribes	Klax	Desert Srike	Flash Back	Empire Strikes
Duel Test Drive II	Dorach	Lemmings	Double Dragon III	G-Loc	F-15
F-15 Strike Eagle	Doraemon	Mickey Mouse's 2	Final Fight (CD)	King of the Monster	Finstones
Gradius III	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	G.Foreman Boxing	King Salmon	Gradius III
Harley's Humongold	Fatal Fury	Puyo Puyo	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys
Home Alone II	Flying Hero	RC Grand Prix	Global Gladiators	Magic Sage	Little Mermaid
Hunt for Red October	Golden Fighter	Shinoby 2	Hit the Hice	Micky & Donald	Looney Toon
JimmyConnorsTennis	Kitaro's Adventure	Halley Wars	Indiana Jones Last.C.	OutRun 2019	Mickey's Mouse 2
Metal Jack-Star Wars	Leading Company	SONIC 2	Jepurdy	Puyo Puyo	Ninja Boy
N.H.L. Hokey 93	Magic Sword	Ninja Gaiden 2	Joe Montana	Road Rash II	Oni III
Paper Boy II	Metal Jack	Wake of vampire	Joepardy	SIM Earth (CD)	Pipe Dream
Prince of Persia Road Runner	Nobunaga the Army of the King	Winbledon Tennis	Mickey & Donald Football 93 (CD)	Sonic II Ramna 1/2 (CD)	Roger Rabbit
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	**NEO GEO**	Mohammid	Spatter House 2	Simpson
Sim Earth - Monopoly	Ramna part 2	Alpha Mission II	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16 WWF SuperStar
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.Q.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II
The Blues Brothers	Tenbu Spirits	Ninja Commando	Risky Woods	Terminator 2	Thunder Bird
Tiny Toon Adv.	The G. Waldo Search	Robo Army	Robocod	Tiny Toon Adv.	Titus the fox
Wayne's World	The Steel Knight	Soccer Browl	Roger Clemens	TMNT Turtles	Top Gun II
King of the Monster	Valken-The King Rally	Trach Rally	Tyrants	Wardner	Track n Field
Wings Commander	XAK	World Heros	World Class Golf	Wrestlemania	Wave Race

SCONTI PARTICOLARI PER I CLIENTI Db-PRIVILEGED!!

Db-Vox 767303

VOXonFAX 767360

Db-Line Srl - V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno (VA)

FAX: 0332/767244 - BBS: 0332/706469-819044

Db-Vox 0332.767303 (VOCE) & **VOXonFAX** 0332.767360 (VOCE-FAX)

Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice di accesso !!

IL SERVIZIO E' GRATUITO

BOVAS'HARDCAFE'

non me ne frega niente di quello che dicono gli esaltati (forse è meglio dire disperati (non credo, NdD)) Amighisti sulle pagine della posta di TGM: per me è l'home computer perfetto), con il quale posso giocare con le ultime simulazioni di volo, gli adventure e gli RPG (il mio genere preferito), ma ultimamente ho deciso di acquistare un bel Super Famicom, quindi ho penato di farvi qualche domanda:
1) Sono previsti degli RPG all'americana (tipo quelli della Origin, per fare un esempio)?
2) Dato che sono un accanito lettore di fumetti Marvel, avevo visto sulle pagine di "Spiderman 2099" la pubblicità di "Spiderman and The Uncanny X-Men" e pensando che sia una cosa buona e giusta volevo chiedervi: A quando l'uscita in Italia? Vi saranno, sempre per Super Famicom, altri giochi ispirati agli eroi Marvel?
3) Quali sono i migliori picchiaduro per Super Famicom (escluso, ovviamente, Street Fighter 2)? Ed i migliori shoot 'em up?
Sperando in una pubblicazione vi saluto.

Danilo (Dan per gli amici e DDF per gli Hi Score)

P.S. Troverete spazio sulla rivista per parlare di RPG e Comics?

Caro Danilo, iniziamo dal P.S.: lo spazio per gli RPG già c'è, per quello sui comics bisogna sentire cosa ne pensa Alex. Non credo che una rubrica sui comics possa però soddisfare adeguatamente tutti i lettori affamati di notizie, sarebbe meglio una rivista interamente dedicata agli stessi, almeno secondo me.
Ora puppati le risposte:
1) Tieni ben presente che gli RPG all'americana, così come tu li definisci, sono principalmente disponibili sui PC compatibili, le macchine più usate in assoluto per questo genere di giochi. Tieni inoltre presente che almeno il 90% dei titoli prodotti fino a oggi per le console sono giochi arcade...
2) Tieni gli occhi bene incollati alle pagine dedicate alle anteprime (Beh, il gioco lo abbiamo recensito qualche numero fa. Fra un paio di mesi invece l'uscita ufficiale. NdAlex).
3) Oltre Final Fight (che secondo me non è poi così bello), non vedo nulla di eccezionale. Per gli shoot'em up tieni ben presente lo stupendo Parodius.
Fatti risentire...

LE DOMANDE NON SONO MAI ABBASTANZA!

Carissima redazione di Console Mania, sono un ragazzo di 14 anni e frequento la prima liceo scientifico di Fucecchio (spero di averlo scritto correttamente... NdD) e sono un fortunato possessore di un Amiga, un Lynx, un Mega Drive ed un Super Nes, sarei inoltre intenzionato ad acquistare un CD.
Ho deciso di scrivervi questa missiva per approfondire un tema che non è stato trattato a sufficienza sulle pagine del BHC: l'assistenza per le console: a Natale del '91 ho acquistato un Mega Drive distribuito dalla Giochi Preziosi, sì, proprio la famosa e tanto decantata ditta che distribuisce il Mega Drive ufficialmente e spende miliardi in pubblicità. Dopo appena un mese (quindi ancora regolarmente in garanzia) il mio amato si è rotto e ancora oggi, nel '93 (la lettera è datata Gennaio 1993, NdD) non ho ancora avuto il piacere di rivederlo. "Non funziona, non ci arriva il pezzo di ricambio, stia sicuro che le manderemo un MD nuovo". Questo è quello che mi sono sentito dire innumerevoli volte. Come se non bastasse a luglio mi si è rotto anche il Lynx, ma, fortunatamente, me lo hanno riparato in meno di un mese.
Oltre agli scongiuri ed alle incazzature varie non so più cosa fare, meno male che ho il mio Super Nes e voi che mi CONSOLate. Vorrei farvi alcune domande e darvi un consiglio: pubblicate più news, notizie sulle console e curiosità, come facevate nei primi numeri. Per il resto continuate così che andate fortissimo!
Domande:
1) Che voto dareste a Power Athlete?
2) Quando arriverà in Italia (per importazione parallela) il Super CD per Super Nintendo? Quanto costerà ai comuni mortali?
3) Vorrei conoscerne alcune specifiche tecniche: in particolare, è vero che l'unione di un SN e un SCD genererà una console a 48 bit o è una balla?
4) Come vi sembra la mia recensione?
5) Uscirà mai il Duo della SNK? Quanto potrebbe costare?
6) Secondo voi il Neo Geo è così galattico? Bastano una grafica ed un sonoro esaltanti a fare di un gioco poco longevo un gioco carissimo?

Vincenti Federico.

Mi dispiace moltissimo che tu non abbia ancora "riabbracciato" il tuo Mega Drive, l'unica cosa che si può fare è di rendere la cosa pubblica, così come abbiamo fatto adesso. Speriamo che il centro di assistenza (non è la Giochi Preziosi che fa le riparazioni ma dei centri specializzati a nome della ditta stessa), vedendosi contestato così apertamente, possa ritornare sulla retta via... Puppati le risposte:
1) Meglio non farmi questa domanda, ti potrei rispondere molto male...
2) E chi lo sa? E chi lo sa?
3) E chi lo sa? (Come il M-CD col MD forma una console a 32 bit. NdAlex)
4) Non male, ma devi ancora fare molto esercizio...
5) Non credo. In caso affermativo, conoscendo quelli della SNK, non costerà meno di 10 milioni!
6) Sì, è galattico, anche se, almeno per ora, è utilizzato al minimo delle sue capacità. Le cartucce costano così tanto perché contengono, oltre al gioco stesso, tutti i chip che regolarmente sono posti all'interno della console, questo da una parte è uno svantaggio sul piano puramente monetario, ma garantisce una certa capacità di evoluzione.

BASTA COL VIDEORAZZISMO!

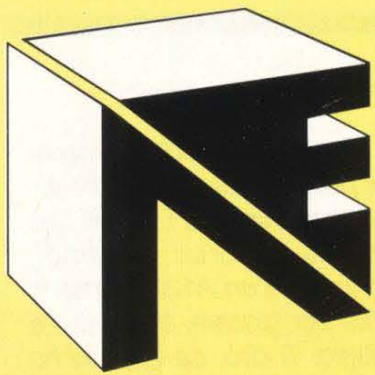
Stramitica redazione di Consolemania, è già la terza volta che vi scrivo, e spero vivamente almeno nella pubblicazione di questa lettera. Il motivo per cui vi ho scritto è semplicissimo: Basta! Sono arcistufo dell'atteggiamento che hanno verso di noi i possessori di computer. Ma cosa abbiamo noi possessori di console, la peste!? E' peggio che in Germania! (Vabbè ora ho un po' esagerato) (già, poveri Tedeschi... NdP) Tutti i miei amici che hanno il computer, non fanno altro che sfottere dicendo che noi siamo bambini perché abbiamo una console. Ah sì? Perché secondo voi spendere ottocento carte per comprarsi un Amiga 1200, e poi utilizzarlo esclusivamente per giocare (Aaaarrrgh! NdP), è da persone intelligenti? E andare in giro a dire che "Jim Power ha otto livelli di parallasse e 64 colori, mentre Castlevania no", è da persone intelligenti? Poi saremmo noi i bambini! Mangiatevi tanti chili di spinaci, e poi ne riparliamo. Insomma, io quando ho visto Jim Power ho quasi avuto un attacco cardiaco, che mi è durato per una settimana, e ho ammesso senza alcuna difficoltà che quello che avevo davanti era uno dei giochi più belli che avessero mai fatto. Allora perché quando vedono le nostre riviste, e leggono la recensione di Street Fighter II, tra loro dicono "però che figata!", mentre a me "che cavolata, l'Amiga fa molto meglio". Porco cane, non basta Nord-Sud, bianco-nero? Cosa vogliono, metterci in mezzo pure Computer-Console? Almeno tra di noi cerchiamo di essere uniti, senza inutili rivalità che non giovano a nessuno. Non mi resta che pregarvi di pubblicare la mia lettera, in quanto potrebbe far riflettere molte persone.

Christian Masala

Oh, così mi piace! Breve, concisa, senza salamelecchi e, soprattutto, senza postscriptum! Carissimo Christian, quello che tu dici è giustissimo, anche perché questa stupida rivalità tra computer e console sembra esistere dai tempi del Videopac e del Vic-20. E sapete quello che vi dico? E' semplicemente la rivalità più cretina che ci possa essere, più o meno come quella tra Amiga e PC o tra Megadrive e Super Nintendo. Tuttavia mentre Amy e Picchio sono entrambi due computer, e MD e SN due console, la lotta tra appartenenti di questa e quella categoria sono ancora più prive di significato. Questo per un semplice motivo: mentre i computer sono nati per scopi molteplici, possono fare questo, quello e quell'altro ancora, le console sono nate ESCLUSIVAMENTE per giocare. E' dunque logico che i progettisti di un computer prendano maggiormente in considerazione aspetti diversi da quelli di casa Sega o Nintendo, e viceversa. Ciò non vuol dire che un gioco da console sia per forza di cose migliore di uno su computer, e nemmeno l'esatto opposto. Avete mai provato a giocare a X-Wing su un 486? E' semplicemente un'esperienza imperdibile. Oppure a RPG come Ultima Underworld, o ancora a Lionheart su Amiga... E la stessa cosa vale per certi arcade apparsi su Console: Thunderforce IV, Street Fighter II e Fatal Fury II, tanto per capirci. Insomma, che lo facciate su un comp, su una console o sul Bravosimac,

giocare vuol dire solo ed esclusivamente giocare e, nel possibile, divertirsi. E basta. Chiaro? Per quanto riguarda i quesiti che poni, la risposta è NO ad entrambi. Soprattutto comprare un A1200 e usarlo esclusivamente per giocare, è un vero e proprio sacrilegio. Ti dirò, da quando ho venduto il mio vecchio A500 per passare all'A1200, è stato un po' come cambiare vita. E' un computer estremamente potente, dalle prestazioni più elevate attualmente sul mercato e al prezzo più abbordabile. Vi ho montato immediatamente l'Hard Disk da 40 mega e sapete cosa ci ho registrato sopra? Il Deluxe Paint AGA, il C1-Text, il PageStream e un editor Modula2. Tutte utility, insomma, e manco un gioco. La stessa cosa ha fatto Dave, solo che lui si diverte un sacco con le realizzazioni LucasArts, e con ardisco è tutta un'altra vita... Morale: ognuno si diverta come vuole e come può, ma lasci vivere gli altri...

QUANDO I MENTECATTI DIVENTANO UN MITO

Mentecatta redazione di Consolemania, siamo Mauro e Fabio, i due mentecatti più famosi del BHC. Sappiate che non ce ne frega niente dell'appellativo che ci avete affibbiato, e il vostro comportamento (che oseremmo definire molto mentecatto NdMauro) non ci offende minimamente. Vorremmo fare un doveroso elogio, non a voi, ma a Sandra Posta, e alla sua lettera posta nella Posta del nr 17: ci ha riconosciuto il merito delle nostre scuse e ha cambiato opinione su di noi, la ringraziamo caldamente (eh, l'ho sempre detto io, Sandra è proprio una mentecat... Hem, brava ragazza! NdMauro). Dopo questa parentesi che speriamo vi abbia lavato il cervello (con Perlana? NdFabio), vorremmo farvi dei complimenti: complimenti per le numerosissime recensioni in anteprima per il Super Nes apparse negli ultimi numeri della rivista, titoli non ancora usciti nemmeno in Giappone, anticipazioni tremende, novità assolute come Final Fight, UN Squadron, Super Tennis eccetera eccetera... A quando Big Run e Super Mario World? (Non appena avremo recensito pure Pac Man e Frogger NdP) Ma dico! Saranno pure titoli stupendi e giocabilissimi, ma ormai chi non li conosce? Chi viene in possesso di un Super Nes si suppone si sia già fatto un'idea dei titoli esistenti e soprattutto su quelli che hanno fatto la fortuna iniziale della console. Cercate di recensire piuttosto Gods, l'attesissimo Wing Commander, oppure Warpspeed! Titoli già usciti, dato che li abbiamo visti in un negozio a Roma. Voi dite sempre che i lettori devono darvi dei consigli per migliorare la rivista? (Vedi introduzione al BHC NdBovas) ECCOLI! Recensioni di giochi nuovi, appena apparsi sul mercato, in modo che i possessori delle console possano meglio orientarsi per i futuri acquisti e non recensioni di giochi ormai nominati, lodati o disprezzati fino quasi alla noia. Pur essendo questa una lettera (semi)seria, speriamo che venga pubblicata, dato che ormai pubblicate solo lettere con contenuti dementi (appunto: abbiamo pubblicato anche la vostra, che volete di più? NdP), elogi per la rivista o sbrodolamenti vari di certi esseri superiori (frecciatina a Lord SNK NdFabio) (ehi, posa subito quell'arco! NdMauro). Ma rientrando nel gruppo

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 3300036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

SEGA MEGA CD SEGA MEGA CD SEGA

MEGA CD + 4 GIOCHI
(GOLDEN AXE - STREET OF RAGE - SHINOBI - COLOMUS)
L. 688.000

VASTA GAMMA DI GIOCHI PER CD A PARTIRE DA L. 49.000
NOVITÀ - DISPONIBILE !!!
FINAL FIGHT CD

NOVITÀ ASSOLUTA !
NEW CDX L. 118.000
Cos'è NEW CDX ?
É UN ADATTATORE UNIVERSALE PER USARE TUTTI I GIOCHI ITALIANI - EUROPEI - AMERICANI - GIAPPONESI.
POTRAI USARE SUL TUO MEGA CD UN QUALSIASI CD (DISPONIBILI COSI PIU DI 50 TITOLI).
NON C'É PIU PROBLEMA DI COMPATIBILITÀ !!!
SEMPLICISSIMA INSTALLAZIONE COME UNA CARTUCCIA, NON NECESSITA MODIFICHE NE SALDATURE.

MEGADRIVE NOVITÀ MEGADRIVE NOVITÀ MEGA

MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE DISPONIBILE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE SENZA NESSUNA MODIFICA INTERNA DI UTILIZZARE TUTTI QUEI GIOCHI CHE FINO AD OGGI FUNZIONAVANO SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS COME AD ES.: X-MEN, TINY TOONS, FLASHBACK, SUPERMAN, TYRANTS LIGHTING FORCE, TURTLES, OUTRUN 2091, GLOBAL GLADIATORS E MOLTI ALTRI...
MAGIC ADAPTOR É L'UNICO ADATTATORE UNIVERSALE CHE CONSENTE SUL MEGADRIVE EUROPEO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO !
NOVITÀ INDISPENSABILE !!!

SUPERNINTENDO UNIVERSAL ADAPTOR L. 39.000

L' UNICO ADATTATORE UNIVERSALE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI, CONSENTE DI UTILIZZARE SUL SUPERNINTENDO ITALIANO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO O GIAPPONESE !

GAME BOY L.158.000

OMAGGIO CUFFIA + BATTERIE + INTERFACCIA 2 GAMEBOY + GIOCO TETRIS

GIOCHI GAME BOY

Gioco		Prezzo
ADVENTURE ISLAND II	L.	68.000
ALIEN III	L.	68.000
AMAZING SPIDERMAN	L.	68.000
AVENGING SPIRIT	L.	68.000
BARBIE	L.	68.000
BART SYMPON VS JUG.	L.	68.000
BATTLESHIP	L.	58.000
BILL & TED ADVENTURE	L.	68.000
BIONIC COMMANDO	L.	58.000
BLASTER MASTER BOY	L.	48.000
BONK'S ADVENTURE	L.	68.000
BURGER TIME DELUXE	L.	48.000
CHESSMASTER	L.	68.000
CRYSTAL QUEST	L.	38.000
CYRAD	L.	38.000
DARKWING DUCK	L.	68.000
DAY OF THUNDER	L.	38.000
DEAD HEAT SCRAMBLE	L.	68.000
DIG DUG	L.	58.000
EMPIRE STRKE BACK	L.	68.000
F1 RACE	L.	68.000
GARGOYLE'S	L.	48.000
GAUNTLET II	L.	38.000
HIT ON ICE	L.	68.000
INTERNATIONAL ASSAULT	L.	38.000
JORDAN VS BIRD	L.	38.000
KICK OFF	L.	68.000
MARBLE MADNESS	L.	38.000
MC DONALD LAND	L.	68.000
MERCENARY FORCE	L.	48.000
MILON'S SECRET CASTLE	L.	68.000
MINER 2040	L.	68.000
MISSILE COMMAND	L.	58.000
NOBUNGA'S AMBITION	L.	58.000
PAPERBOY 2	L.	58.000
PARASOL STARS	L.	68.000
POWER RANCER	L.	58.000
PRINCE OF PERCIA	L.	48.000
Q-BERT	L.	48.000
RACE DRIVING	L.	68.000
SERPENT	L.	48.000
SALOMON'S CLUB	L.	48.000
SPIDER-MAN 2	L.	68.000
SPOT	L.	58.000
SPY VS SPY	L.	48.000
STAR WARS	L.	68.000
SUMO FIGHTER	L.	68.000
SUPER HUNHBACK	L.	68.000
SUPER MARIO LAND 2	L.	68.000
TALE SPIN	L.	68.000
TASMANIA STORY	L.	48.000
TENNIS	L.	48.000
TERMINATOR 2	L.	68.000
TINY TOONS	L.	68.000
TIP OFF	L.	58.000
TOP GUN	L.	68.000
TRAVEL GUIDE	L.	28.000
TURRICAN	L.	48.000
WWF SUPERSTARS 2	L.	68.000

GAME GEAR L. 248.000

CON GIOCO "ARIEL" L. 268.000
CON GIOCO "SONIC 2" L. 298.000

GIOCHI GAME GEAR

Gioco		Prezzo
ALIEN 3	L.	78.000
ARCH RIVALS BASKETBALL	L.	68.000
ARIEL	L.	25.000
BATMAN RETURNS	L.	58.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L.	58.000
CHESSMASTER-SCACCHI	L.	68.000
CHUCK ROCK	L.	68.000
DODGE DAPEI	L.	48.000
DONALD DUCK PAPERINO	L.	48.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX	L.	68.000
FANTASTIC NAVIGATOR	L.	48.000
G-LOCK	L.	58.000
HOUSE OF THE VAMPIRE	L.	58.000
INDIANA JONES	L.	78.000
LEADERBOARD GOLF	L.	78.000
LITTLE MERMAILD LA SIRENETTA	L.	78.000
MARBLE MADNESS	L.	58.000
OLIMPIC GOLD	L.	58.000
OUT RUN	L.	48.000
PALLAPRIGIONIERA	L.	48.000
PAPER BOY	L.	68.000
PREDATOR TWO	L.	78.000
PRINCE OF PERSIA	L.	78.000
PRO-BASEBALL	L.	58.000
PSICHO WORLD	L.	38.000
R.C. GRAND PRIX	L.	78.000
SHAING IN THE DARKNESS	L.	68.000
SHINING FORCE	L.	68.000
SLIDER	L.	58.000
SMASH TV	L.	58.000
SONIC I	L.	48.000
SONIC II	L.	68.000
SPIDERMAN	L.	68.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	68.000
SUPER MONACO - GP II SENNA	L.	58.000
SUPER OFF ROAD	L.	68.000
SUPER SPACE INVADERS	L.	68.000
TALE SPIN	L.	78.000
TAZMANIA	L.	78.000
THE BERLIN WALL-ARCANOID	L.	48.000

GRANDE ANTEPRIMA NEWEL !!! MEGADRIVE 2

BOVAS' HARD CAFE'

dei mentecatti che vi scrivono, dovremmo riuscire a vederla pubblicata, dimostrando (si spera) la vostra e nostra serietà. Un ciao a Sandra.

Mauro e Fabio

Sono loro, inconfondibili e "mentecatti"... Sapete che vi dico? Nonostante siate partiti discretamente male con la vostra primissima lettera (che dovrebbe risalire a circa un anno fa, se non erro), ultimamente mi state simpatici. Questo non perché avete cambiato tono (la voglia di criticare è sempre la stessa, si è raffinata, ma è sempre la stessa), ma semplicemente perché avete del senso dell'umorismo, cosa piuttosto rara da trovare in giro di questi tempi. Tempo fa mi era quasi balzato il dubbio che vi foste offesi per il nostro appellativo, ma a quanto vedo siete riusciti a renderlo in qualche modo un complimento: bravi, continuate così. A parte questo, lasciatemi puntualizzare una cosa: i giochi per Super Nes recensiti ultimamente, non sono altro che aggiornamenti delle vecchie recensioni, alla luce dell'importazione ufficiale, che è la vera e propria novità. Comunque, se hai notato, queste "update recensorie" occupano sempre meno spazio, in maniera da non annoiare gli "esperti" come voi, ma nel contempo illuminare le menti degli sprovveduti... E adesso aspettiamo le nuove impressioni di Sandra.

AS (ante scriptum): Allacciatevi le cinture di sicurezza e sorbitevi un decotto di camomilla, perché sto per arrivare...

ANCHE I REDATTORI PIANGONO!

Carissimi amici di CM, sono Angelone, oggi, 6-3-93, ho a casa il MD tanto desiderato. Prima di giungere al fulcro della mia missiva (le domande le ho alacremente e vigliaccamente tagliate, scusami... NdP) fermiamoci a parlare della rivista: è fatta bene sotto ogni aspetto ma, da buon lettore (e non da classico critico rompiscatole), qualche appunto ve lo devo fare: a volte CM è sprovvisto di recensioni per PC Engine e Game Gear (provate a immedesimarvi nei possessori di queste macchine, che attendono trepidanti l'uscita di CM, e poi...), e spesso le recensioni vengono ridotte ai 3/4 dove si parla di fesserie o della serie televisiva a cui è ispirato quel titolo e ad 1/4 del gioco vero e proprio (vedi "Hokuto No Ken 6" e "Sonic Blastman" per SF, che sono vivi, ma non unici, esempi). Questo è tutto... Bene, amici lettori di CM, la vostra vendetta è fatta: la Teotochi boccerà i Bovas a giugno (urca! Manco uno squallido esamuccio a settembre? Sob! NdP) Non ci credete? E allora ecco qua... "L'Angolo della Prof per i recensori di CM"!

1) Ma è vero che Gauntled non ha fin?
2) Su fa per direee...
3) I suddetto si trasformerà...
4) spaesaggio
5) Alien VS Predator
6) Intervista speciale con in programmatori (copertina di TGM)
7) <recensione di European Club Soccer per MD indicata come per MS>
8) <recensione di Ninja Commando indicata come SF nella pagella>
9) <Recensione di Alex Kidd indicato come gioco sportivo>
10) Grafi (Grafica NdAngelone)
11) Per Il MD non ci sono problemi
12, 13 e 14) un'altro
15) a mano che non consideriate
16) un'altro
17) gia si comincia a parlare di un'altro
18) lancieranno
19) Giocabilità
20) Un'eroe (AAAAaaarrrgh! NdAngelone)
21) giiochi
22) copresi nel prezzo
23) perché non volgiamo che diventi
24) tutte i miei dubbi
25) <Il sonoro di Mega-lo-Mania è stato indicato con una Q>
26) Anche io, quando ero un vecci lettore (per dovere di cronaca, tutti questi errori sono stati tratti da CM nr 12-17, ho preferito evitare riferimenti più precisi per mantenere inalterato il vero Angolo della Prof, dove i nomi dei colpevoli vengono taciuti... NdP)

Tempesta in Xenia, dove il sole ti spacca in quattro...

Angelone (la rovina di Dave e Paolone)

PS: Mio fratello "Danilone" vi chiede di aumentare lo spazio del NES nelle Nintendo News. (E noi non lo accontentiamo! NdP)

Carissimo Angelone (sarai davvero la nostra rovina? Ai posteri l'ardua sentenza!), cosa vuoi che ti dica? Hai davvero compiuto un'opera di "scanning" minuziosa, anche se pure a te qualcosa è sfuggito. In ogni caso, mi conforta molto notare come la maggior parte degli strafalcioni da te riportati sia riconducibile a un errore di battitura (sono molto più frequenti di quanto vi aspettiate: doppie "tagliate", inversioni di due o più caratteri...), o comunque a una piccola svista: tieni presente che una rivista è ben più voluminosa di una lettera, e il fatto che ci siano pochi errori fa onore sia a noi sia ad Alex, che con tanta pazienza rilegge, ed eventualmente corregge, tutti i nostri "errori". Bene. Per quanto riguarda le domande che ho tagliato, una macchina "migliore" rispetto alle altre (sono mesi che lo ripetiamo), concettualmente non esiste: laddove una è carente, ecco che arriva l'altra a compensare. Per quanto riguarda gli sprite del NES, sfarfallano perché le capacità della macchina sono limitate, e anche perché i programmatori non si sono sforzati abbastanza. Alla prossima...

MICROPOSTA

Mamma mia quant'è lunga 'sta posta, e, soprattutto, mamma mia quante lettere sono arrivate! Davvero tante e considerato che lo spazio è tiranno...

Direi di cominciare con Augusto Ticconi, che ci ha mandato una bella lettera, scritta con una bella calligrafia, e accompagnata da un bel disegno. E per questo lo ringraziamo caldamente. Mister Spot ci ha mandato una lettera mixage di diversi ed eterogenei spot televisivi, con tanto di slogan rippati qua e là e inutili domandine. E adesso ti aspettiamo, così impari a dire che se non ti pubblicavamo venivi lì a sparargli tante di "quelle pubblicità...". Alberto dal Lago ci fa qualche domanda riguardante il Lynx: dunque, picchiaduro realmente belli, a parte Ninja Gaiden, non è che ce ne siano poi molti. Anzi, a dire il vero Batman Returns è noioso e Dirty Larry farebbe meglio a pulirsi. Dracula lo recensiremo appena ci arriverà, forse anche il mese prossimo. Stefano Torrese ci ha spedito la sua foto, pregandoci di non cestinarla. Il bello è che si è fatto fotografare a fianco di una bella ragazza (o almeno così sembra a prima vista) e ci ha pure specificato (lui che è brutto come la morte) "io sono quello col cappellino". Ah, perché, secondo te non si capiva? Siamo talmente scemi da non distinguere una ragazza da un bitorzolone come te? Scherziamo... Comunque la tua foto non è stata cestinata: l'abbiamo ritagliata e con la tua parte ci abbiamo fatto un nuovo bersaglio per i tornei a freccette. Stefano Vigna ci ha spedito una "storiella onomatopeica" tipo quelle che, in passato, hanno fatto furore sulla mitica posta di Zzap!. Peccato però che lo spazio non ne abbia permesso la pubblicazione. Ghignesca, complimenti! Alessandro Carollo ci ha spedito una lettera contenuta in una bella busta. Ringrazia Jack che è un fan dell'Uomo Ragno, se no non saresti MAI stato pubblicato. Lasciatemi intanto ringraziare velocemente (si vede che ho fretta? NdP) Michele Zanetti per gli adesivi che ho alacremente imboscato, e passiamo a Riccardo Cazzola, che ha da lamentarsi per una presunta "terrificante puzza di piede" sprigionata dalle pagine del BHC del nr 17. Sappi che quelli erano i miei piedi, coperti da calze smagliate per l'occasione e, come al solito, perfettamente puliti col Dixan! Non ti permetto quindi certe tracotanti insinuazioni. Un tale Sir Famicom (killer del Megacesso) ci ha spedito 10000 lire per ingraziarsi la pubblicazione, ma l'unico effetto che il generoso gesto ha provocato è stato l'aumento della benzina nel serbatoio della mia Fiat Uno. E per tanto lo ringrazio, mi son pagato un viaggio in macchina fino alla redazione (checché se ne dica, da Vigevano ce ne vuole... NdP). Un certo Logic Expert ha fondato il primo Game Gear Club, per maggiori informazioni o eventuali iscrizioni (ma solo fino ai 15 anni), non vi resta che rivolgervi allo 02-2403988 e chiedere di Francesco. Davide Chiara ci ha mandato un esilarante tema finto con tanto di finte (e spassosissime correzioni) dall'improbabile titolo "Scrivi a degli amici redattori". Voto: 4= "Come al solito hai fatto un tema sconclusionato. Sei un analfabeta". Beh, sarai anche analfabeta, ma sai già scrivere meglio della prof che ho avuto in prima... Veloce veloce per Daniele Marchese (che ringrazio moltissimo per il banner): di ragazze che scrivono su CM ce n'è una, ovvero Ulli (il nome esteso leggetevelo nel colophon, dato che sa scriverlo correttamente solo Alex, e non ho voglia di fare pessime figure -ne ho appena fatta una, lo so Al, lo so- NdP), ma se contiamo anche Maria, Silvia e Cristiana (redattrici di Zzap!), salgono a ben 4. Ci sarebbe poi anche Roberta, ma siccome adoro farla incavolare, posso tranquillamente soprassedere...

L'ANGOLO DELLA PROF

Ed ecco che, puntale, ritorna l'appuntamento che grandi e piccini aspettavano con cocente trepidazione: il responso votorio della Teotochi Albrizzi. Tenetelo bene a mente, perché giugno si avvicina...

1) "Dell'ononimo napoletano è meglio non parlarne, sennò dovrei riempire la pagina"
2) "Quante, e, quali differenziate prese per la TV sono presenti in una confezione di SN Italiano?"
3) "C'è troppa publicità"
4) "Non vedo l'ora che esce sul MD SF Champion Edition per fare due risate"
5) "Spero che, siccome siete persone inteligenti, mi darete pienamente ragione e publicherete la mia lettera" (o, meglio, parti di essa... NdProf)
6) "Fatal Fury è del NEO GEO giusto, mi potreste fare una piccola descrizione o meglio, se vi capita una recensione" (la punteggiatura! Prima la punteggiatura, e POI la recensione NdProf) (Che è stata già pubblicata, comunque, un bel po' di mesi fa. Sul nr 8, per essere precisi NdP)
7) "siete insensibbili" (e cattivi. NdBovas)
8) "Se non publicate questa breve lettera non vi compro più"
9) "Non potete assillarci con quegli obbrori come Street fighter 2"
10) "Che ne direste se fareste anche l'angolo (del tavolo) per i coin-up?" (Non saprei, comunque stiamo valutando un corso accelerato di grammatica italiana curato nientemeno che dalla sottoscritta, in persona. NdProf)
11) "Riusciranno i programmatori attuali a convertire i coin up su cartige...?"
12) "Per comprare un gioco bisogna avere un debito in banca" (vorrai dire un CREDITO, spero! NdProf)
13) "e la parte che leggo di più e CYC"
14) "Sono d'acordo"
15) "(non lo messo per ultimo il MEO GEO, perché possiedo il megadrive, è solo un caso)"
16) "daccordo" (si scrive "d'accordo", e non se ne parli mai più NdProf)
17) "dove si è veramente maturi"